

MARIO 4: COMO DETONAR A FASE "SPECIAL"
SEGREDOS
NOVIDADES EM CONSOLES E CARTUCHOS
VideoGame
Cr$ 69000
ANO 3 - Nº 26
F-1
DOIS JOGOS PARA VOCÊ PILOTAR E SUBIR NO PODIUM
STREET FIGHTER II
EXCLUSIVO
• TRUQUES PARA SURRAR OS 4 CHEFES NO SUPER NINTENDO
• AGORA, STREET FIGHTER II PARA O MEGA DRIVE
SIGLA EDITORA
LAND OF ILLUSION
MICKEY NO MASTER: ESTRATÉGIA COMPLETA
BATTLETOADS
AGORA TAMBÉM NO MEGA: DÊ PORRADAS COM OS SAPOS

A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

★ NOVA

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1.209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA - R. do Oratório, 1.240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLYN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 229-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 -Centro
Tel.: (011) 209-0337
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-6125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-8083
LKC FOZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 22-2969
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA - GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1
Tel.: (062) 241-7171
LKC CAXIAS DO SUL - RS - R. Pinheiro Machado, 1.407
Tel.: (054) 221-3458
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-4198
LKC FORTALEZA - CE - Av. Engº Santana Junior, 2.828
Tel.: (085) 234-6760 - Fax (085) 234-2545
★ LKC MANAUS - AM - Vila's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis -
Tel.: (092) 611-0858
★ LKC BELÉM - PA - Av. Gov. José Malcher, 1.677 - Altos
Tel.: (091) 222-4190 - Fax (091) 222-1414
★ LKC RIO DE JANEIRO - RJ - R. Conde de Bonfim, 346 - Sl. 204
- Tel.: (021) 204-2595 / 254-7807
★ LKC CURITIBA - PR - R. Visconde de Guarapuava, 5.090 Bairro
Batel Tel.: (041) 242-4735
★ LKC SÃO PAULO - SP - Shopping Ibirapuera, Loja 158 - Piso
Jurupis - Tel.: (011) 542-0584 / 543-7403
★ LKC SÃO PAULO - SP - Shopping Aricanduva, Loja 127
Tel.: (011) 271-8082
★ LKC GUARATINGUETÁ - SP - R. São Francisco, 97
Tel.: (0125) 32-1929

BREVE
SALVADOR - BA

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Index

Uma das melhores notícias desta edição é o lançamento do Street Fighter II para Mega Drive. Esse era um sonho dos fãs desse console Sega que, além de se tornar realidade, vem com uma vantagem: é possível lutar com os chefes, o que não acontece no Super Nintendo. Ponto para a Sega na eterna briga entre os dois fabricantes.
Se você é da turma do Super Nintendo pode ir "se vingando" desde já: nesta **VIDEOGAME** *você encontra superdicas para encher de porradas todos os chefes do Street Fighter II.*
Mas além desse super-sucesso que chega ao Mega, há muito com que se divertir. Os sapos do Battletoads (que também nasceram Nintendo) são outra ótima opção que chega para Mega Drive e que também apresentamos nesta edição. Com **VIDEOGAME** *é assim: a gente "trabalha" muito para dar todas as dicas e você é quem se diverte.*

Roberto Araújo

= Super Nintendo
18 StarFox - Level 2
21 Street Fighter II -Chefes
22 Super Mario World - Dicas
24 Exhaust Heat II
25 Nigel Mansell F1 Challenge

= Mega Drive
28 Battletoads
30 The Little Mermaid
32 Flashback
34 X-Men

= Master System
36 Mickey Mouse - Land of Illusion
39 Master of Darkness

= Nintendo
40 Blues Brothers
41 Yoshi's Cookie
42 The Addams Family

= Game Boy
44 Adventure Island 2

= Game Gear
45 Mickey Mouse - Land of Illusion

= Especial PC
46 Comanche: Maximum Overkill

6 Bits
12 Cartas
14 Pergunte aos Feras
16 Rolos e Trocas
48 Game Secret
50 Galeria dos Feras

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES DIVULGAÇÃO

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Câmera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manchê do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!



Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: Mesbla • SP: Fotoptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • Jill Toy's Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • RJ: Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • MG: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • PR: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cali Video • Brasimac • Love Sons • Policrônica • SC: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • RS: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • CE: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • PE: Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • DF: Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • GO: Brasimac • RN: Game Mania • PA: Fox Video • MS: Brasimac • A. Shock • Tocyassu • MT: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • ES: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • BA: Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • AL: M. Shock • Intersom • MA: Zona Franca

Games: sucesso na UD/93

Street Fighter II para Mega, Virtua Racing e HandyVision foram algumas das novidades. Confira os detalhes.

Os apaixonados por videogame que visitaram a 44.ª UD (Feira de Utilidades Domésticas), este ano realizada junto com a Auvicom (Feira de Áudio, Vídeo e Comunicação), entre 8 e 18 de abril no Parque Anhembi, em São Paulo (SP), não se decepcionaram. Além da tradicional parafernália doméstica apresentada na feira, havia videogames, muitos videogames. Só para se ter uma idéia, este ano o evento reuniu bem mais empresas do setor que no ano passado. Marcaram presença a Tec Toy (representante da Sega), Dynacom, Chips do Brasil (fabricantes de produtos compatíveis Nintendo), LKC (importadora e distribuidora de produtos Nintendo e Neo-Geo) e a US-1, que representa dois famosos fabricantes de acessórios dos Estados Unidos.

Nos 960 metros quadrados do estande da Tec Toy estiveram expostos cerca de 140 games, divididos entre os sistemas Mega Drive, Master System, Game Gear, PC e Sega CD. Entre eles, muitas novidades, ainda não lançadas pela empresa. Mas o destaque mesmo ficou com um cartucho que não estava presente: Street Fighter II Champion Edition para Mega Drive. A Tec Toy mostrou apenas uma fita de videocassete com um **preview** do game. As imagens não são as definitivas, mas já deu para sentir os poderes que Chun-Li, Ryu e Sagat exercem sobre a galera. A novidade é que, nesta versão, será possível jogar com os chefes.

Os gráficos vetorias também marcaram presença com o arcade Virtua Racing. Embora a Tec Toy não tenha planos de lançá-lo no mercado, a idéia foi a de mostrar ao público a diferença destes gráficos aos convencionais. E fez sucesso: o simulador de carros de Fórmula 1 tem todas as forças do carro aplicadas na cadeira e na direção, aumentando e muito seu realismo. Durante o game, o jogador pode escolher entre quatro diferentes pontos de vista: de dentro do carro, de trás, por cima e vista aérea tipo helicóptero. Foi o campeão de filas do estande, que realizou ainda muitas promoções comandadas por bonecos do Sonic e Tails, os astros da Sega.

A Tec Toy também aproveitou a chance para mostrar à galera os acessórios que pretende lançar ainda este ano. Entre eles estão o Activator, um controle remoto interativo, e a Menacer, uma bazuca com desenho arrojado, ambos exclusivos para os consoles Mega Drive.

Street Fighter II também foi o destaque no estande da Dynacom, só que desta vez para os consoles Nintendo de 8 bits. A empresa mostrou ainda seu próximo lançamento, o HandyVision. Trata-se de um console portátil que aceita cartuchos Nintendo e compatíveis de 72 pinos ou de 60 pinos com adaptador, e transmite as imagens para a TV sem usar fio. Embora menor do que o estande da Tec Toy, na Dynacom também era possível experimentar as novidades.

Outra empresa que marcou presença e atraiu bastante a atenção do público foi a US-1, que está representando famosos fabricantes de acessórios dos Estados Unidos, como a **ASCII** e a **STD**, grandes fabricantes de controles especiais. A vedete do estande foi um controle de mão tipo **control pad** da **STD**, com possibilidade de 70 programas de até 7 movimentos cada.

O controle já vem com 61 movimentos pré-programados para Street Fighter II (Super Nintendo), além de ter um **design** diferente: o controle é transparente, permitindo a visão de todos os componentes internos.



Chips do Brasil: controles para todos os sistemas.

FOTOS: DAUMER DEGIULI



usivos
Mega

nbém
ande
desta
Nin-
presa
ximo
ision.
e por-
chos
s de
pinos
smite
sem
r do
Toy,
era
as

mar-
bas-
blico
pre-
can-
Esta-
SCII
can-
s. A
um
on-
pos-
nas
da.
com
pré-
eet
do),
ife-
pa-
de
tes

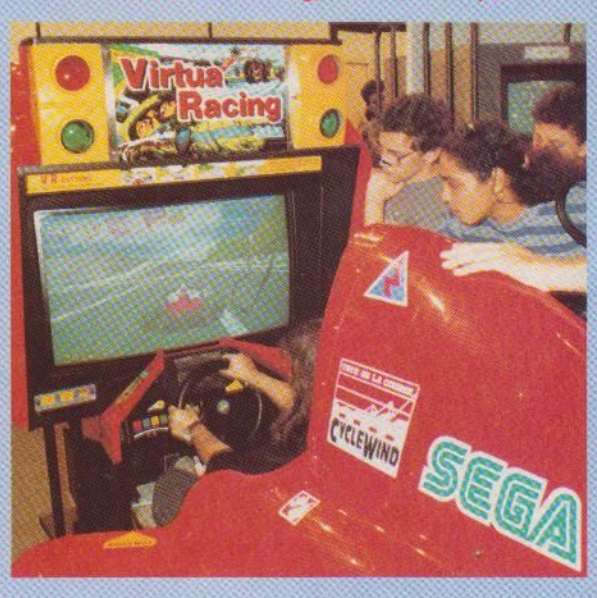


FOTOS: DAUMER DEGIULI

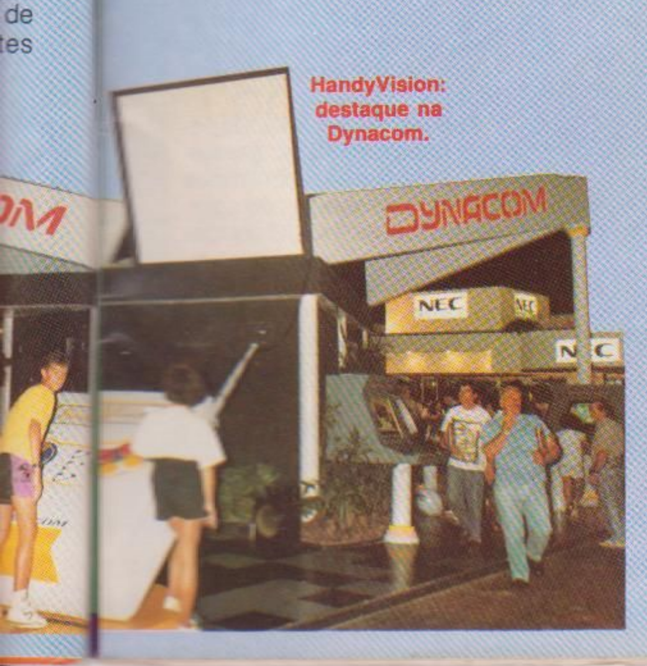
US-1: controles de última geração para SNES e Mega.

Na Tec Toy, Sonic, Tails e promoções. Abaixo o Virtua Racing, um dos destaques.

A LKC, uma das maiores importadoras dos produtos da linha Nintendo e Neo-Geo, também marcou presença. O destaque ficou para o game Nigel Mansell F1 Challenge (confira na seção Super Nintendo desta edição). A Williams do atual campeão de Fórmula 1 (agora correndo na Fórmula Indy) pôde ser pilotada por meio de uma cadeira controle. Também a Chips do Brasil marcou presença, apresentando novos títulos compatíveis Nintendo (8 bits) e toda a sua linha de controles PRO. Sem dúvida, uma festa para ninguém botar defeito.



Na LKC, detonar com Mansell valia um Super NES.



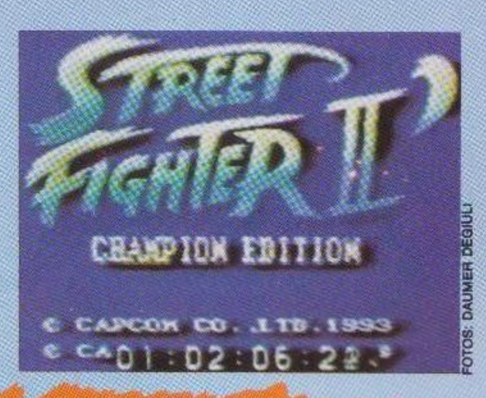
HandyVision: destaque na Dynacom.



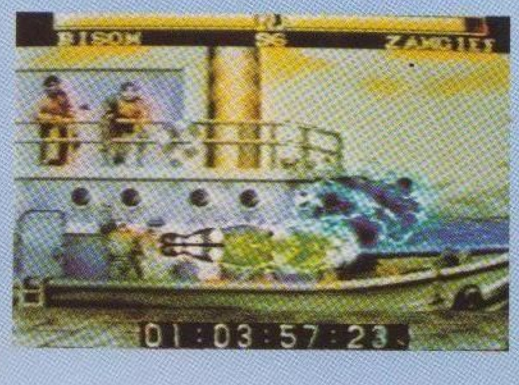
Sonic em desenho

Os fãs de Sonic, o porco-espinho mais rápido do mundo, já podem curtir suas aventuras na TV. É que, desde abril, já está rolando nas telinhas americanas um desenho animado bem legal com o veloz personagem. As historinhas seguem o roteiro básico dos jogos de videogame: Dr. Ivo Robotnik, o vilão, tenta inutilmente capturar Sonic e seu amiguinho Tails, mas sempre fracassa. O porco-espinho detona tanto Robotnik, que chega a dar pena do "pobre" malvado. As cenas são engraçadas, no estilo Papa-Léguas e Lobobão, e prometem muitas gargalhadas para a galera. Resta esperar alguma emissora de TV se interessar pelo porco-espinho e lançar os desenhos por aqui!

O desenho animado do porco-espinho estreou nos EUA agora em abril.



FOTOS: DAUMER DEGIULI





Diferente da versão para SNES, o Street Fighter II permite lutar com os chefes.

Street Fighter II no Mega Drive

A Tec Toy finalmente pôs fim ao mais forte boato que há meses toma conta dos gamemaníacos e já confirmou: o game Street Fighter II chega em junho para o Genesis, nos Estados Unidos, em uma nova versão deste sucesso dos Arcades e Super Nintendo. O acordo entre a Sega e a Capcom foi assinado no Japão, em meados de abril.

A versão para o Genesis (o Mega Drive brasileiro) será chamada de Street Fighter II' Champion Edition nos Estados Unidos e no Japão, assim como já acontece nos Arcades. A diferença principal entre a versão para Super Nintendo e a de Mega é que agora o jogador poderá selecionar entre 12 personagens diferentes e ainda será possível jogar contra o próprio personagem escolhido, incluindo os quatro inimigos finais. A Tec Toy pretende lançar o game por aqui o mais rápido possível. Segura essa, galera!

Videogame via satélite

A Nintendo ameaça levar aos lares japoneses o primeiro serviço de videogame via satélite do mundo. A empresa pretende tornar o projeto realidade até abril do próximo ano. Desta forma os jogadores terão a oportunidade de acessar games de uma central por satélite ou linhas telefônicas e jogar contra outros garotos através de uma rede.

Mas nem tudo é festa. Os games que poderão ser acessados via satélite são bem simples e correm o risco de não agradar muito a moçada. O equipamento especial vai custar cerca de US$ 85.

ASSINATURA INSTANTANEA

VIDEO NEWS	OF. MECÂNICA
Crs1200 000,00 Código 01 ☐	Crs1200000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Crs1200000,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Crs1440000 00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Crs 720000,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Crs1344 000,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGAVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
1.ª VIA - Banco

Preços válidos até: 07-06-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES:
PAGUE AINDA HOJE Cód.0011

✓ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ____________________
Endereço: ____________________
Cidade: ____________ Est. ___ Tel.: ____________ CEP: ________

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência 1074/P - Tutóia - Urbana-SP	Convênio 1708-6	C/C 03 282	Dig 4	Valor

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

recorte aqui

VIDEO NEWS	OF. MECÂNICA
Cr$1200 000.00 Código 01 ☐	Cr$1200000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$1200000 00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$1440000.00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$720000,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$1344000,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGAVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
2.ª VIA - Assinante

Preços válidos até: 07-06-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES:
PAGUE AINDA HOJE Cód.0011

✓ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diratamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ____________________
Endereço: ____________________
Cidade: ____________ Est. ___ Tel.: ____________ CEP: ________

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência 1074/P - Tutóia - Urbana-SP	Convênio 1708-6	C/C 03 282	Dig 4	Valor

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

CARTÃO RESPOSTA

recorte aqui

ASSINATURA ANUAL

REVISTA	CÓD.	Nº DE PAGTOS.	VALOR DE CADA PAGTO.

Cód.0011

Assinale aqui a forma de pagamento. Marque com um X
☐ Cobrança Bancária ☐ Cartão de Crédito
☐ Credicard ☐ Elo ☐ American Express ☐ Ouro Card

Preços válidos até: 07-06-93

Nº .... Validade ___ / ___ / ___
Nome ....
Endereço .... Nº ....
Bairro .... CEP ....
Cidade .... Estado ....
CPF .... Data de Nascimento ___ / ___ / ___
Telefone ....
Data ___ / ___ / ___ Assinatura ____________________

ENVIE HOJE MESMO



VIDEO NEWS
A sua revista de vídeo.
Código 01
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

OFICINA MECÂNICA
A sua revista de automóvel.
Código 02
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

DUAS RODAS
A sua revista de moto.
Código 03
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

TRAVEL IN
A sua revista de viagem.
Uma viagem a cada página.
Código 04
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1 800 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 1 080 000,0

VIDEOGAME
A sua revista de game.
Código 05
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 900 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 540 000,00

AUDIO NEWS
A sua revista de áudio.
Código 06
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1 680 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$1008 000,00

PREÇOS ACIMA SÃO VÁLIDOS SOMENTE PARA O CARTÃO RESPOSTA.
OS PREÇOS DA ASSINATURA INSTANTÂNEA ESTÃO NO PRÓPRIO CUPOM, JÁ COM O DESCONTO DE 20%.

ESCOLHA SUA OPÇÃO

ASSINATURA INSTANTÂNEA

É SÓ PAGAR EM QUALQUER AGÊNCIA BRADESCO, COM DESCONTO DE 20%, CONFORME CUPOM E SUA ASSINATURA ESTÁ GARANTIDA.

CARTÃO RESPOSTA

BASTA PREENCHER O CUPOM AO LADO, ESCOLHENDO ENTRE COBRANCA BANCÁRIA OU CARTÃO DE CRÉDITO, EM PARCELA ÚNICA OU EM DUAS PARCELAS. DEPOIS É SÓ COLOCAR NO CORREIO. O SELO JÁ ESTÁ PAGO

VOCÊ MERECE ESTE PRESENTE!



Handy Power I: recarga em 1,5 horas

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Pilhas nunca mais

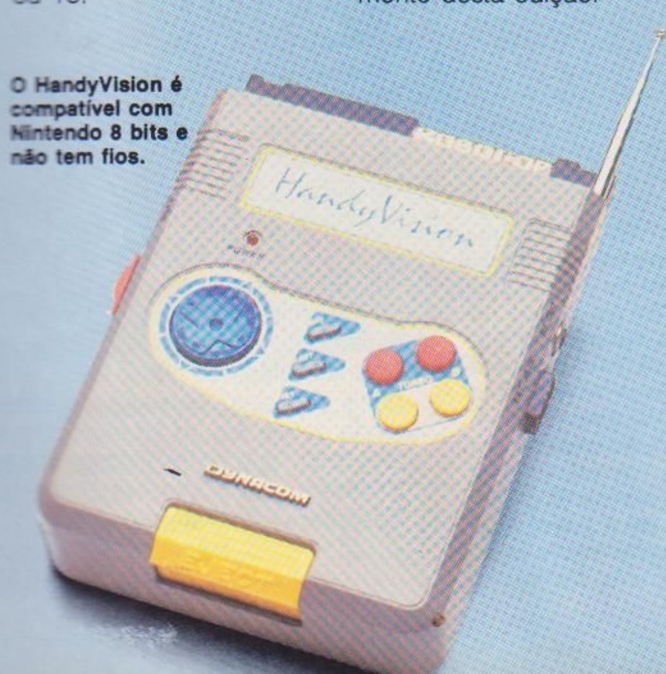
Se você tem um Game Boy, esqueça as pilhas. **A STD Entertainment** está lançando uma bateria recarregável, a **Handy Power I**, que substitui esses caros componentes, e que pode funcionar por até 14 horas. O acessório pode ser recarregado milhares de vezes — basta conectá-lo à rede elétrica de 110 V, garantindo jogadas por um bom tempo no portátil. Uma das características mais legais é que o **Handy Power I** atinge plena carga em 1 hora e meia, tempo considerado recorde já que os recarregadores comuns precisam de pelo menos 6 horas.

O **Handy Power I** também funciona no Game Gear da Tec Toy, mas, nesse caso, só mantém carga por 2 horas e meia, segundo o fabricante. Ele pode ser encontrado no Brasil pelo telefone (011) 210-4865, e custa US$ 59,00 (dólar comercial).

Nintendo na palma da mão

A Dynacom está lançando um novo console compatível com o sistema Nintendo de 8 bits: o HandyVision. A novidade é que o novo aparelho é portátil, com tamanho pouco maior do que o de um cartucho do formato americano, já incorpora o controle 1 e não necessita de fios para a conexão com a TV. A imagem é transmitida por rádio-freqüência, e "pega" na TV nos canais 12 ou 13.

O HandyVision aceita cartuchos no formato americano (72 pinos) mas pode usar cartuchos de 60 pinos, desde que com adaptador. Há também entrada para um segundo controle, permitindo ainda que sejam jogados games para duas pessoas, ou que seja conectada a pistola laser. O HandyVision já vem com sete jogos na memória, ainda não definidos pelo fabricante até o fechamento desta edição.



O HandyVision é compatível com Nintendo 8 bits e não tem fios.



DAUMER DEGIULI

Tec Toy lança o Game Genie para Mega Drive.

No Brasil, o Game Genie

O Game Genie é o mais novo acessório que a Tec Toy está lançando para os consoles de Mega Drive. Com ele é possível alterar temporariamente algumas características na forma de jogar de cerca de 50 games já lançados, e ainda outros que estão para chegar.

A "mágica" acontece assim que o usuário conecta o Game Genie entre o cartucho e o console. Aparece então uma tela de apresentação, onde você deverá entrar com os códigos que determinarão os efeitos especiais desejados. Os códigos para cada game estão relacionados em um manual que acompanha o aparelho. No game Sonic The Hedgehog, por exemplo, você pode aumentar o número de anéis do porco espinho e dar a ele vidas infinitas.

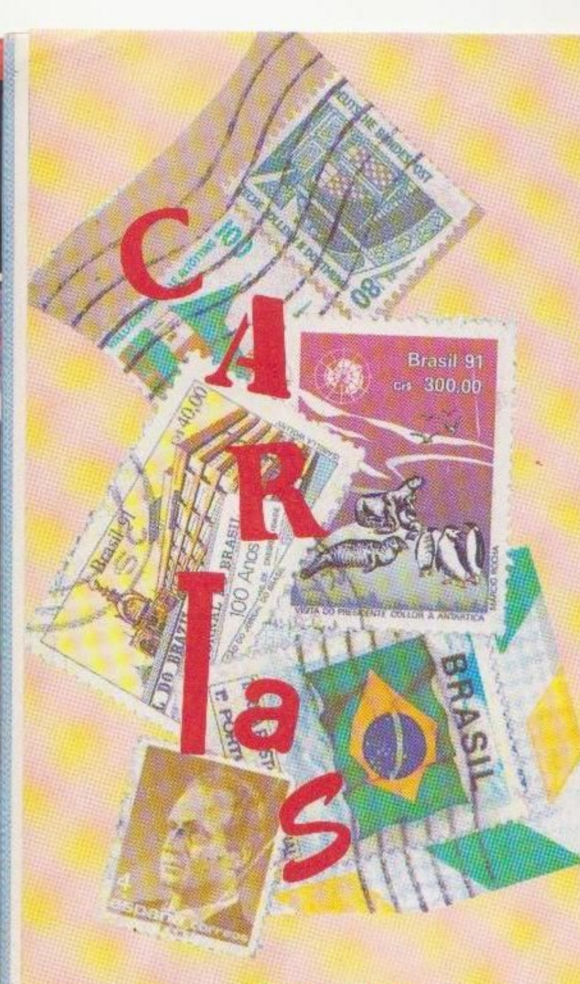
A Tec Toy também já criou o Genie Club, que vai fornecer para os jogadores códigos dos novos lançamentos.

Michael Jackson em realidade virtual

Michael Jackson pode virar personagem principal de um game de realidade virtual realizado pela Sega. O cantor americano ficou impressionado ao conhecer o Sega Virtual Ride AS-1, durante visita que fez à Sega Enterprises Ltd., em Tóquio, no mês de dezembro.

Michael foi acompanhado pelo presidente da Sega, Sr. Nagayama, para uma visita na sede da empresa. Os dois conversaram sobre o desenvolvimento de novos games baseados no sistema de realidade virtual e jogos de uso doméstico.

O cantor experimentou diversos games durante sua visita, mas parece que Sonic The Hedgehog II foi o que ele mais gostou. O jogo foi instalado no seu quarto de hotel, para garantir seu divertimento nas horas de folga.




Sega CD: compatível com o Mega nacional.

DIVULGAÇÃO

CADEIRA CONTROLE

Vocês poderiam me informar o endereço da empresa que fabrica as cadeiras-controle de videogame iguais às apresentadas na promoção da edição 22 de **VIDEOGAME**?

Edson Roberto Do Nascimento
Vila Velha, ES

O distribuidor da cadeira-controle é a Procimar. O telefone para maiores informações é (011) 825-6577, com sr. Carlos.

MEGA E SEGA CD

Caros amigos, queria saber qual a diferença entre o Mega CD (japonês) e o Sega CD (americano). Os jogos serão compatíveis entre os sistemas americano e japonês? Se não forem, existe a possibilidade de se adaptar o Mega CD? Finalmente, quais os títulos que existem no Mega CD?

Juliano Svizzero Reghini
Bauru, SP

Em primeiro lugar gostaria de elogiar o trabalho de vocês, na minha opinião o de melhor nível na área de videogames. Agora, as dúvidas: tenho um Mega Drive japonês e queria saber tudo sobre a compatibilidade com o Sega CD. Gostaria também que vocês me indicassem endereços de lojas onde eu pudesse adquirir o Sega CD.

Marcelo Nogueira Lima
Volta Redonda, RJ

Galera, tecnicamente não existe nenhuma diferença entre o Mega CD e o Sega CD. Só que existe uma trava eletrônica nesses dois equipamentos, tornando os sistemas incompatíveis entre si. A rigor, Sega CD só roda CDs americanos no console Genesis — ou Mega Drive da Tec Toy, e Mega CD só roda CDs japoneses no Mega Drive Japonês. Quando for lançado, o Sega CD da Tec Toy será compatível com o Mega Drive da Tec Toy e com o Sega CD americano. É possível, entretanto, adaptar-se um Mega Drive da Tec Toy ou Genesis para funcionarem como um Mega Drive japonês, o que não é aconselhável, pois mesmo assim vocês terão jogos falados em japonês. Da mesma forma, também é possível (tecnicamente) adaptar-se um Mega Drive japonês para funcionar como um Mega Drive da Tec Toy, tornando-o então compatível com o Sega-CD e os CDs americanos — falados em inglês. Aí vão alguns dos títulos mais quentes para o Mega CD: Cobra Command, Prince of Persia, After Burner 3, Road Blaster FX, Earnest Evans e Final Fight. **Finalmente, o Sega CD pode ser adquirido aí no Rio de Janeiro na loja da LKC. Aí vai o endereço: Rua Conde de Bonfim, 346, sala 204, Tijuca, fone (021) 204-2589.**

CLONE SNES

Alô, pessoal da revista **VIDEOGAME**! Gostaria de parabenizá-los pelo sucesso da revista e saber se existe algum console compatível com o Super Nintendo à venda no mercado nacional.

Carlos Antônio Oliveira dos Santos
Salvador, BA

Ainda não existe um console compatível com o Super Nintendo à venda no mercado brasileiro, Carlos Antônio. Mas, com a chegada da Nintendo ao Brasil, você poderá comprar o seu Super Nintendo original, brasileiro e com garantia. Os produtos Nintendo serão produzidos pela Playtronic, que é uma associação entre Estrela e Gradiente, e deverão chegar ao mercado até o Natal. OK?

BIT SYSTEM

O Bit System é compatível com os games Nintendo? Posso jogar Street Fighter II usando este console? Quantos lutadores posso escolher e quais são eles? Gostaria de saber ainda: existe algum adaptador que faça com que o Bit System aceite cartuchos de Super Nintendo ou qualquer outro sistema?

Henrique M. Franco
Quirinópolis, GO

8 BITS

Eu e meus amigos somos leitores assíduos de **VIDEOGAME** e gostaríamos de saber duas coisas: 1) Por que a revista inferioriza os sistemas Nintendo, Master System, Game Boy e Game Gear, reservando a eles número reduzido de páginas? 2) Qual é o preço de um computador PC 386 usado, com drive, impressora e winchester?

Luiz Fernando Martha
Andradina, SP

A revista VIDEOGAME **não inferioriza os sistemas de 8 bits e os portáteis, Luiz Fernando. Prova disto é que os principais lançamentos desses sistemas têm sido publicados regularmente em nossas edições. Infelizmente tanto Nintendo como Sega estão concentrando suas forças — e principais lançamentos — nos seus sistemas de 16 bits, e a maioria dos leitores tem pedido para ver em nossas páginas os novos games para Super Nintendo e Mega Drive. Tentamos agradar a todos da melhor maneira possível. Respondendo a sua segunda pergunta, o preço de um computador depende de sua configuração. A mais simples, pode ser encontrada por cerca de US$ 1 mil. Falou?**

O Bit System é compatível com os games Nintendo e você pode jogar uma versão de Street Fighter II para os sistemas Nintendo. Nesta versão, não autorizada pela Capcom (produtora de Street Fighter II) nem pela Nintendo, você pode lutar com quatro lutadores (Chun-Li, Ken, Ryu ou Zanguief) e terá de enfrentar três inimigos finais (Vega, Sagat e M. Bison). Finalmente, não existe um adaptador que faça com que o Bit System aceite cartuchos de qualquer outro sistema, ao não ser da própria Nintendo e compatíveis.

DIVULGAÇÃO

ENDEREÇOS

Vocês podem me fornecer o endereço do fabricante de jogos Interplay?

Edmilson Cícero da Silva
São Paulo, SP

Aí está, Edmilson: Interplay Productions - 17922 Fitch Ave. Irvine, CA 92714, EUA.

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s

HAX-HAX GAME'S - Especializado no sistema Nintendo, com jornalzinho radical. Basta mandar Cr$ 2 mil, dados pessoais e um envelope selado para respostas para Av. Joana Angélica, 59, Ed. Pedro Veloso Gordilho, CEP 40000-000, Salvador, BA.

SHADOW GAMES CLUB - Atendemos todos os sistemas. Envie uma foto 3x4, Cr$ 3 mil e o nome do seu console para rua Miguel Cervantes, 62/103, Cachambi, CEP 20780-380, Rio de Janeiro, RJ. Nosso jornal mensal responderá dúvidas dos associados.

GAME HUNTERS CLUB - O clube destina-se aos viciados em Mega Drive, Nintendo e Master. A nossa equipe enviará aos associados um jornal quinzenal recheado de dicas e carteirinha. Para se associar envie Cr$ 4 mil e diga que videogame possui, para Av. Niemeyer, 750/1.402, CEP 22450, Rio de Janeiro, RJ.

MEGA FERAS CLUBE - Convidamos todos os viciados em Mega e Master a participarem. Para ter direito à carteirinha, jornal mensal, campeonatos e muito mais, mande seus dados e de seu console junto com um envelope selado e subscritado e Cr$ 3 mil para os custos do jornal. Escreva para Av. Eng. Ludolfo Boehl, 1.136, Teresópolis, CEP 91720-150, Porto Alegre, RS.

THE FANTASTIC GAME ZONE - O T.F.G.Z. não é um clube como qualquer um. Nosso jornal contém lançamentos dos EUA, dicas dos sócios, classificados, recordes e dicas dos editores. Somos quase peritos em SNES, Master System e Game Boy. Para maiores informações escrevam para rua Isidoro de Lara, 265, apto. 11-B, Itaquera, CEP 08253-250, São Paulo, SP.

pergunte aos feras

The Addams Family Nintendo

Caros amigos da **VIDEOGAME**, como faço para abrir a porta à esquerda da casa, a última porta do 2º andar à esquerda e a porta de ferro com cara de cobra?

Welton Leandro Valdir
Maringá, PR.

Faça assim, Welton: salve a Wednesday de dentro da geladeira e entre no fogão que está na cozinha com ela. Dessa forma ela se descongelará e lhe entregará a Chave do Sótão. Ah, dentro do fogão, aproveite para procurar a vovó Addams que ela também está lá. Bom, com a Chave do Sótão, você pode abrir a porta do 2º andar à esquerda. Esse lugar é uma passagem para o telhado onde você encontrará a Fog Machine. Para pegá-la pule em cima. Agora que todos os ingredientes da poção estão com você, fica fácil salvar Pugsley. Com ele é a maior manha entrar na porta com cara de cobra e, a seguir, na outra porta que aparece. Para entrar é necessário ter US$ 1 milhão. Essa grana toda você consegue indo para a sala onde está a mãozinha e entrando na janela preta — pule com o direcional para cima e pronto: é só recolher o dinheiro. Agora você já pode entrar e salvar Mortícia. Ufa, se ainda assim não deu, veja mais dicas desse jogo na página 42 desta edição, falou ?

Street Fighter II Super Nintendo

Eu queria saber como escolher o falso. Por exemplo, Guile falso vs. Ryu falso.

Luiz Carlos Lopes Silva Jr.
Piedade, RJ.

É só usar a dica para se lutar contra o mesmo lutador. Luiz: logo que ligar o console, enquanto aparece o logotipo Capcom, **digite:** baixo, R, cima, L, Y, B, X, A. **Se deu certo, a tela de apresentação do game aparece azul. Aí, é só escolher os lutadores com o botão** Start.

Bart vs. The Space Mutants Mega Drive

Gostaria de saber para que serve o ímã.

Jeferson Allebandt
Santa Rosa, RS.

Na 3ª fase, Bart participa de alguns jogos no parque de diversões do Krusty. Um deles é a roleta. Selecione o ímã antes de jogar, escolha um número qualquer e... Bingo! Bart acerta o número e de quebra ainda ganha uma vida. Incrível, não ?

Alex Kidd in Miracle World Master System

Eu não consigo passar do primeiro castelo, só consigo pegar a carta e salvar meu irmão. O que fazer?

João Eduardo Pereira dos Santos
São Paulo, SP.

Vamos lá, João: desça duas salas abaixo da sala onde você pegou a carta e, entrando agachado, no canto inferior esquerdo você encontrará a Pedra da Telepatia. Pegue-a e volte para direita até o fim do castelo. Suba uma sala e encontrará o inimigo. Novamente você jogará Janken-Po, só que desta vez, graças à Pedra da Telepatia, você poderá ver o que ele escolhe e ficará fácil derrotá-lo. Quando isso ocorrer a cabeça dele se desprenderá do corpo e virá na sua direção. Acerte-a rapidamente com socos e... pronto! Saiu do castelo!

Spider-Man Mega Drive

Gostaria de saber como faço para passar do jacaré da segunda fase.

Carlos Roberto Martins
São Paulo, SP.

O jacaré (ou Homem-Lagarto, se preferir) é esperto mas você pode detoná-lo facilmente. Perceba que ele só levanta quando você levantar. Nesse momento seja rápido, acerte um tiro nele e abaixe novamente. Repita essa operação seguidas vezes e não esqueça de tirar a foto antes dele cair de vez. Agora você já tem a primeira chave para desativar a bomba-relógio.

Prince of Persia Super Nintendo

Por favor! Me ajudem! Na fase 15 há uma ponte que o Jaffar destrói. Como eu faço para passá-la? Correr, pular e agarrar não dá, eu já tentei várias vezes...

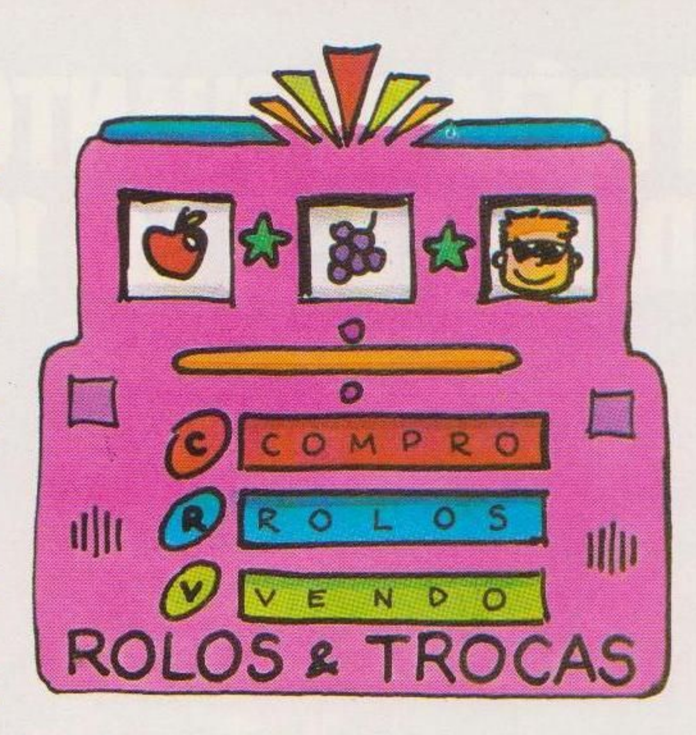
André C.Prado
Potim, SP.

É o seguinte, André: não adianta pular. O truque é voltar pelo castelo, até encontrar sua sombra — lembra quando você passou pelo espelho na fase 4 ? Ela tentará lutar contra você. Não caia nessa, aperte o direcional para baixo para que você recolha a espada e, depois que a sua sombra fizer o mesmo, corra de encontro a ela. Os dois vão se juntar e, daí, é só voltar e passar pelo abismo. A ponte vai aparecendo a cada passo. Grande sacada, não?

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



ALAGOAS

R **Livros pré-vestibulares** — 45 livros do Curso Objetivo por 1 Mega Drive ou 1 Super Nintendo. Ou vendo tudo por US$ 150. Alexandre, fone (082) 241-59-94 (das 19 às 20 hs.), **Maceió,** AL.

BAHIA

V **Nintendo** — importado e os cartuchos Mario Bros 1, Adventure Island II, Ninja Gaiden III e King Neptune. Igor da Silva Barbosa, fone (071) 248-5903, **Salvador,** BA.

R **VG-9000 Double System** — com 10 cartuchos, 2 controles (1 PRO-3) e 7 cartuchos de Atari com 17 jogos. Tudo por 1 Super Nintendo. David C. Caddak Von Raichell, Rua Bahia, 268-A, Tancredo Neves, CEP: 41210-000, **Salvador,** BA.

DISTRITO FEDERAL

C **Hi-Top Game** — com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Diego, fone (061) 567-7323, **Brasília,** DF.

ESPÍRITO SANTO

R **Cartuchos** — de Mega Drive (Pit Fighter, E-SWAT, Sonic, Moonwalker, Super Shinobi, Spider-Man e Castle of Illusion), de Nintendo (Mega Man 3, Ninja Gaiden 3, TMNT 2, Ninja Gaiden 3 e Street Fighter II) e de Super Nintendo (Dragon's Lair e Prince of Persia), por outros de meu interesse. Luiz Siqueira Neto, fone (027) 754-1200, **Montanha,** ES.

R **Atari** — com 1 controle PRO-1 e 5 cartuchos (4 deles com 4 jogos) por 1 Game Boy, ou Lynx, ou Master System, ou 1 Caloi Cross. Francisco das Chagas Aguiar Lima, Rua 5, Quadra I, Lote 11, Bairro Estrelinha, CEP: 29000, **Vitória,** ES.

R **Master System I** — com óculos 3D, pistola e 6 cartuchos, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 controle. Luiz Felipe, fone (027) 229-6179, **Vila Velha,** ES.

MINAS GERAIS

R **Galaxy Force** — Master System, pelo Mônica no Castelo do Dragão. Rodrigo, fone (031) 484-2117 ou (031) 442-5780, **Belo Horizonte,** MG.

V **Phantom System** — com 2 controles, 1 pistola, e os cartuchos Robocop 2, TMNT 2, Caça Fantasmas, Crime Busters (este para pistola) e 1 skate Pro Life. Guilherme, fone (031) 531-5176, **Betim,** MG.

R **Dynavision III** — com 1 console, 1 controle turbo e 1 cartucho, por 1 Master System com 1 controle. Adriano, fone (031) 351-2857, **Contagem,** MG.

V **Master System** — com pistola Light Phaser, 3 jogos na memória, 3 controles e 7 cartuchos (Sonic 1 e 2, Indiana Jones, World Games, Jogos de Verão, Super Futebol II e Double Dragon). Tudo por US$ 265. Frederico, fone (031) 444-5588, **Belo Horizonte,** MG.

V **Altered Beast** — sistema Master System. Roberto, fone (034) 234-3013, **Uberlândia,** MG.

V **Mega Drive** — transcodificado, com 1 controle e 6 cartuchos. Aceito troca por Super NES com 3 cartuchos. Biano, fone (031) 561-1736, **Itabirito,** MG.

V **Top Game VG-9000** — com 1 controle, cabo para áudio e vídeo e 4 cartuchos (sendo 1 de 4 jogos), ou troco tudo por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Eduardo, fone (054) 381-2614, **Soledade,** MG.

R **Master System II** — com Sonic, Flintstones e Alex Kidd e 1 controle Pro-1. Tudo por 1 Mega Drive com 2 controles. José Carlos ou Carlos Rogério, fone (031) 391-9678, **Contagem,** MG.

PARÁ

V **Phantom System** — com 3 controles e os cartuchos Tiger Heli e Mega Man 2 por Cr$ 1,5 milhão. Filipe V. Mendes, fone (091) 233-3856, **Belém,** PA.

R **Carro BMW** — com controle remoto e também 1 Atari, 1 walkman, 1 video computer console com 2 controles, por 1 Mega Drive com cartuchos. Ou vendo tudo por US$ 230. Fredison, fone (091) 729-2115, **Paragominas,** PA.

PARAÍBA

V **Bit System** — novo, com 3 controles (1 sem fio), 1 pistola, 1 adaptador para Nintendo japonês e 9 cartuchos. Aceito troca por cartuchos de SNES. Roberto R. Araújo, fone (083) 246-2997, **João Pessoa,** PB.

V **Master System** — com 2 controles e 3 cartuchos. Tudo na caixa. Thiago, fone (083) 246-1754, **João Pessoa,** PB.

R **Super Mario World** — do SNES por The Legend Of Zelda III. Anderson, fone (083) 231-1421, **João Pessoa,** PB.

PERNAMBUCO

V **Dynavision II** — com 2 cartuchos, adaptador A-60 e 2 controles Pro-4 turbo novinhos. Aceito troca por Super NES ou Mega Drive, acertando a diferença. Laércio, fone (081) 424-2022, **Recife,** PE.

R **Master System III** — na caixa, com Alex Kidd na memória, 5 cartuchos e 1 bola de basquete Penalty oficial, por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Raniere Marcelo, fone (081) 773-1349, **Lajedo,** PE.

RIO DE JANEIRO

V **Astro Warrior** — sistema Master System, original Tec Toy e lacrada. José Alberto, fone (021) 591-7830, **Rio de Janeiro,** RJ.

R **Óculos 3D** — por um cartucho de Mega Drive de meu interesse. Alessandro Jorge, Rua Xavier das Conchas, 31, Encantado, CEP: 20745-260, **Rio de Janeiro,** RJ.

V **Master System** — com 4 cartuchos, pistola e Rapid Fire (sem controle) por Cr$ 600 mil. Rafael, fone (021) 230-8704, **Rio de Janeiro,** RJ.

V **Consoles** — Mega Drive, Master System e Top Game, todos com cartuchos (mais de 50 títulos). Troco revistas **VIDEOGAME**. Gustavo, fone (021) 393-5139 (não aceito ligação a cobrar), **Rio de Janeiro,** RJ.

R **Master System II** — com 2 controles, 7 cartuchos (Sonic 1 e 2, Golden Axe, Out Run e outros) e 1 rapid fire, por 1 Mega Drive. Fábio Elias Barros dos Santos, Rua Interlagos, 147, Piratininga, CEP: 24350, **Niterói,** RJ.

C **Mega Drive** — dou como parte de pagamento 1 Dynavision 2 com 9 cartuchos, adaptador e pistola. Carlos Ademir, fone (021) 712-1610 (até às 17 hs.), **Rio de Janeiro,** RJ.

R **Turbo Game VG-9000** — Double System, compatível com 60 e 72 pinos, com 2 controles turbos e 4 cartuchos, por 1 Mega Drive. Pago a diferença. Mauro dos Santos Moreira, Rua Uruba, 42, Q16, Santa Lúcia, CEP: 25271-080, **Duque de Caxias,** RJ.

V **Atari 2600** — novíssimo, com controles, 34 jogos, por Cr$ 700 mil. Aceito troca por algum videogame do sistema NES. Alexandre, fone (021) 263-6515, **Rio de Janeiro,** RJ.

V **Controles de Master e Mega** - 2 controles Dynacom para Master System e 1 Chimera para Mega Drive. Natário, fone (021) 392-9161, **Rio de Janeiro,** RJ.

V **Pistola Laser Gun** — e o cartucho Crime Busters por Cr$ 1 milhão. Daniel, fone (021) 286-9437, **Rio de Janeiro,** RJ.

V **Revista VIDEOGAME** — coleção completa em perfeito estado, pelo preço atual de banca. Renilson, fone (021) 260-0069, **Rio de Janeiro,** RJ.

RIO GRANDE DO NORTE

V **Master System** — com 2 jogos na memória, 6 cartuchos, óculos 3D e 2 controles. Rômulo de A. Sartoretto, fone (084) 225-2154, **Natal,** RN.

RIO GRANDE DO SUL

R **Dynavision 3** — com conector de 60 e 70 pinos, 2 controles tipo manche, 1 cartucho e 1 fone de ouvido. Tudo por 1 computador MSX em bom estado. Negocio a diferença. Patrick, fone (051) 599-1338, **Sapiranga,** RS.

RONDÔNIA

V **Turbo Game** — destravado para sistemas americano e japonês e com 2 cartuchos (Super Contra e The Guardian Legend). Aceito troca por Mega Drive. Rosiane Souza Carvalho, Rua Benjamim Constant, 320, Arigolândia, CEP: 78900-970, **Porto Velho,** RO.

SANTA CATARINA

R **Bulls vs. Lakers** — do Mega por Kabuki ou Strider. Marcelo Pereira dos Santos, Rua Geral, s/n, Ponta das Canas, Farmácia Alquimia, CEP: 88000-054, **Florianópolis,** SC.

V **Turbo Game VG-9000** — com 2 controles turbo, 3 cartuchos (Double Dragon III, Gun Dec e Tiger Heli), ou troco por 1 Super Nes (pago a diferença). Eduardo, fone (0484) 66-0386 ou (0484) 66-0476, **Orleans,** SC.

R **Master System III** — com 2 controles, 3 cartuchos (Shinobi, Strider e Altered Beast) e 1 jogo na memória (Alex Kidd in Miracle World), por 1 Hi-Top Game com controles, cartuchos e adaptador, ou 1 Super NES. Maycon, fone (0473) 24-2969, **Blumenau,** SC.

SÃO PAULO

V **Hi-Top Game** — com 1 cartucho, adaptador para cartucho de 60 pinos, 2 controles turbo e 1 fonte de 9 Volts. José L.G. de Souza, R Saburus, 30, Balneário São Francisco, CEP 04473-230, fone (011) 246-1344, **São Paulo,** SP.

R **Dynavision III** — com 2 controles turbo, 2 cartuchos, 2 fones de ouvido e 1 Guia Games, tudo em ótimo estado, por 1 Game Gear. João Carlos Soares, fone (011) 914-6498, **São Paulo,** SP.

V **Super Mario World** — sistema Nintendo, com poucos dias de uso. Ótimo preço, confira. Hamilton Marçal Yasuda, R Padre Jerônimo Vernin, 224, Edifício Lírio, apto. 57, CEP 04180-020, fone (011) 273-9119, ramal 232, **São Paulo,** SP.

V **Master System** — em perfeito estado, com 3 cartuchos, todos com manual de instruções e 1 controle. Tratar com Gustavo, fone (011) 829-6734, **São Paulo,** SP.

R **Cartuchos de SNES** — nove cartuchos (ótimos títulos), 1 pistola, 4 cartuchos de Master e 1 rapid fire, por 1 mini buggy ou 1 Mobylette. Gustavo, R Serra de Jairé, 1357, Alto da Mooca, CEP 03175-001, fone (011) 948-3019, **São Paulo,** SP.

R **Cartuchos de Master** — Game Gear e Nintendo - Tom Jerry (Master); Woody Pop (Game Gear); Mega Man III e Ninja Gaiden I (Nintendo), por outros cartuchos dos mesmos sistemas e de meu interesse. Paulo Augusto, fone (011) 257-8515, **São Paulo,** SP.

V **Mega Drive** — com 2 controles e 1 Top Game VG 9000, com 2 controles, 1 pistola Laser Gun e 4 cartuchos (sendo 2 da pistola). Bruno Borges Carvalho, R Legalidade, 60, Vila Jacuí, CEP 08050, **São Paulo,** SP.

R **Master System II** — com 2 controles (1 Tipo Manche), 3 cartuchos, 1 óculos 3-D, 1 pistola Light Phaser

e 1 Rapid Fire, por 1 Super Nintendo com 1 cartucho (de preferência Street Fighter II). Fabio, av. João Nery de Carvalho, 758, São Miguel Paulista, CEP 08020, fone (11) 297-3028, **São Paulo**, SP.

V **Revistas VIDEOGAME** — edições de nº 4 à nº 15 e a 21, por 80% do preço atual. Atenção: vendo todas juntas e algumas não estão em bom estado! Marcelo Nunes Faria, R Nélia André, 75, Jd. Jucélia, CEP 04852-350, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game VG 9000** — com 3 controles turbo, 12 cartuchos (inclusive Street Fighter II) e 1 Super Game VG 2800, por 1 Mega Drive em bom estado e completo. Tratar com Alexandre Rodrigues, Av. dos Expedicionários, 190, Centro, CEP 07400, **Arujá**, SP.

R **MSX** — com CPU, teclado e 200 jogos, por 1 Mega Drive com 2 controles (se tiver cartucho, dou ainda 1 Atari com 5 jogos). Tratar com Isabel (recados), fone (011) 706-0824, **Osasco**, SP.

V **Mega Drive** — novinho, com 2 controles, 4 cartuchos (Castle of Illusion, Populous, Fantasia e Moonwalker), por US$ 190. Luciano J.Fernandes, fone (011) 869-9561 ou 869-1286 (hor. com.), **Carapicuiba,** SP.

R **Yo! Noid** — Nintendo, 72 pinos por Flintstones (pode ser de 60 pinos). Clayton Duarte, Rua Juruviara, 39, casa 3, Vila Nova Cruça, CEP: 08030, **São Paulo,** SP.

R **Master System II** — com 2 controles e 1 rádio AM/FM e toca-fitas com equalizador, por 1 Mega Drive ou 1 Super Nintendo, de preferência com 2 controles. Thyago Toshio, fone (011) 875-5666, **São Paulo,** SP.

R **Phantom System** — e 1 Master System por 1 Mega Drive. Jonas, fone (011) 278-6781 (após às 14 hs.), **São Paulo,** SP.

R **Mega Drive** — japonês, com 1 cartucho, sem controle, por 1 Mega Drive nacional ou Genesis sem cartuchos e sem controles. Felipe, fone (011) 564-7190, **São Paulo,** SP.

R **Top Game VG-9000** — novinho, com pistola Laser Gun, 10 cartuchos, 1 controle turbo (PRO-3) e 1 controle original, por 1 Mega Drive japonês ou 1 Super NES. Márcio, fone (011) 216-7485, **São Paulo,** SP.

V **Master System** — com 2 controles, pistola, rapid fire e 10 cartuchos. Beth, fone (0192) 40-2303, **Campinas,** SP.

V **Master System II** — novo, com os cartuchos Gangster Town, Alex Kidd, Spider Man, e Shapes and Columns, tudo na caixa por US$ 200. Áureo, fone (011) 295-4770, **São Paulo,** SP.

R **Top Game VG-9000** — com 2 controles, 1 cartucho e 1 cabo de áudio e vídeo, por 1 Master System com 2 controles e 1 cartucho. Luciano Lopes Lombardi, Rua João de Castelhanos, 119, Santana, CEP: 02407, **São Paulo,** SP.

R **Turbo Game** — com 2 controles, 1 pistola, 3 cartuchos, 1 walkie-talkie e 1 walkman. Tudo por 1 Super Nintendo com pelo menos 1 cartucho. Daniel ou Davi, fone (011) 203-6139, **São Paulo,** SP.

V **Super Nintendo Baby** — por US$ 185. Não aceito troca por outro sistema. Paulo Watanabe, Av. Brasil, 172, Centro, CEP: 08550-000, **Poá,** SP.

R **Phantom System** — com 6 cartuchos (1 de 4 jogos e 1 de pistola), 1 pistola, 1 adaptador e 2 controles por 1 Super NES ou 1 Mega Drive. Rafael, fone (0162) 36-1726 ou (0162) 36-0264, **Araraquara,** SP.

C **Cabo** — para ligar o Super Nintendo ao videocassete. Pago bem. Marcos Haruki, fone (011) 229-3783, **São Paulo,** SP.

R **Atari** — com 2 controles e 6 cartuchos (incluindo Decathlon e Pole Position) por 1 Turbo Game. Adriano M. S. Souza, Rua Seis, 15-B, Parque Miami, CEP: 09130, **Santo André,** SP.

V **Turbo Game** — com 2 controles e 1 cartucho. Aceito troca por 1 Super NES e pago a diferença. Clayton S. Oliveira, Rua Domingos Espinhosa, 1.087, Pq. Boturussú, CEP: 03804-100, **São Paulo,** SP.

R **Super Game** — com 2 controles e 9 cartuchos por 1 Dynavision II com 2 controles, ou por 6 cartuchos de Nintendo. Maria Divânia de O. Silva, Rua Armelin A. F. Coutinho, 387, Parque Real, CEP 09990-190, **Diadema,** SP.

V **Super Nintendo Baby** — na caixa, sem uso, por US$ 160. Vendo também os cartuchos Street Fighter II e Tiny Toon (US$ 45,00 cada) e Batman Returns e Alien X Predator (US$ 50 cada). Júnior ou Creuza, fone (011) 520-8465, **São Paulo,** SP.

R **Mega Drive** — com 2 controles e 6 cartuchos, por 1 Super NES completo com 3 cartuchos. Só negocio com moradores de SP. Fernando, fone (011) 524-6199 (das 19 às 21 hs.), **São Paulo,** SP.

R **Cartucho Choplifter** — do Master Sytem, por Sonic, ou E-Swat, ou Zillion II, ou outra de meu interesse. Ricardo (011) 704-1165, **Osasco,** SP.

R **Phantom System** — com 2 controles, 5 cartuchos e 1 adaptador J-72, por 1 Mega Drive ou 1 Super NES. Filipe, fone (011) 957-4252, **São Paulo,** SP.

R **Mountain Bike** — 21 marchas, seminova, por 1 Super NES com 1 cartucho. Alexandre Trevisan, Rua Manoel Quadrado Martins, 206, Vila União, CEP: 05272-000, **São Paulo,** SP.

C **Manual de Heavy Unit** — para Mega Drive. Falar com Fábio Natale, fone (011) 871-4411 (à tarde), **São Paulo,** SP.

R **Body Board** — prancha modelo Mach 7-7, ótimo estado, por 2 cartuchos de Super NES ou 1 Game Boy. André ou Pedro, fone (0132) 55-2678, **Guarujá,** SP.

V **Atari 2600** — com 128 jogos e 2 controles. Bruno Soares, fone (011) 66-9994, **São Paulo,** SP.

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

SNES

VIDEOGAME volta a atacar em StarFox, desta vez no nível 2, o mais difícil de todos. Fox McLoud é a raposa líder de um quarteto de guerreiros espaciais, que precisam derrotar o imperador Androv.
O maligno deseja conquistar todo o sistema Rairatto. Fox pode contar com tiros comuns, duplos e bombas Nova, extremamente poderosas, para vencer esta luta.

RAIO-X

TIPO:	Simulador espacial
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	18
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10



FOTOS: DAUMER DEGIULI



Objetivo

Nos três níveis, Fox tem de sair de Corneria — The Base e chegar a Venon. Mas os caminhos para isso são diferentes e os cenários também. Existem três caminhos, cada um deles correspondendo ao Level escolhido. Em VIDEOGAME 25, você acompanhou, com exclusividade, todas as fases do Level 1. Confira agora as dicas para terminar o game no Level 2.

ESTRATÉG

Missão 1 Corneria — The Base



Após destruir este robô não se preocupe com seus destroços. Eles não atingem a sua nave.



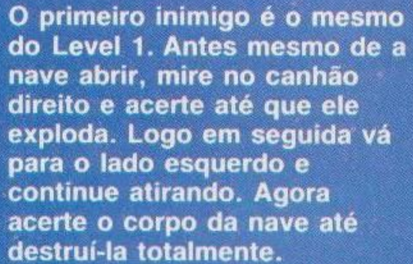
O jeito mais fácil de passar pela porta é usando o freio (B). Pare em frente à porta e assim que ela abrir acione o turbo.



Para passar entre as colunas vire a nave de lado, usando (R) ou (L).

BOSS — Attack Carrier

O primeiro inimigo é o mesmo do Level 1. Antes mesmo de a nave abrir, mire no canhão direito e acerte até que ele exploda. Logo em seguida vá para o lado esquerdo e continue atirando. Agora acerte o corpo da nave até destruí-la totalmente.





Missão 2 — Sector X

Logo no começo da fase, uma nave adversária vai perseguir seu amigo. Seja rápido e detone a nave antes que ela o destrua.





Os pilares agoram vão girar e formar um corredor. Sua nave deve passar exatamente no meio deles.



Pegar o escudo, que dá invencibilidade temporária, pode ser uma boa para escapar dos pilares que agora vêm em grande quantidade.

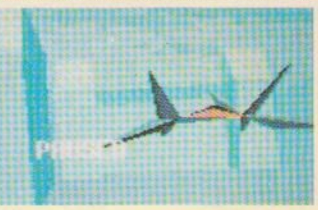


BOSS
Rock Crusher

Este inimigo você também já conhece do Level 1. Primeiro ele vai ameaçar abrir do lado esquerdo, mas é só para enganar você. Já fique preparado para atirar uma bomba do lado direito. Agora chegou a vez de atirar do lado esquerdo e finalmente no corpo da nave. Fique esperto para não ser atingido pelos seus tiros.



Missão 3
The Planet Titania





Quando aparecerem as três portas, opte por passar pela terceira, à direita: atire somente quando estiver bem perto. Ela esconde o item que transforma o dia em noite e, se você não pegá-lo, sua nave fica dando voltas sem ir a lugar algum. A primeira porta é fria: lá tem um inimigo. E a segunda esconde tiros duplos. O melhor jeito de acabar com as aranhas é atirar em suas patas. Detonar um dos lados já é o suficiente.

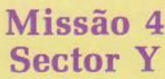
BOSS
Professor Hanger

O inimigo faz uma rápida aparição e dá tchauzinho. A briga começa agora. Assim que ele estiver chegando já vá detonando tiros e bombas. Fique esperto quando ele se dividir em três: você precisa ser mais rápido porque os tiros também vêm em dose tripla.









Missão 4
Sector Y

Nesta fase é melhor você jogar de dentro da cabine. Assim é mais fácil detonar os inimigos. Atire somente nas naves vermelhas, as azuis são aliadas. Se você atirar numa nave azul, ela vira vermelha e vêm para cima de você.

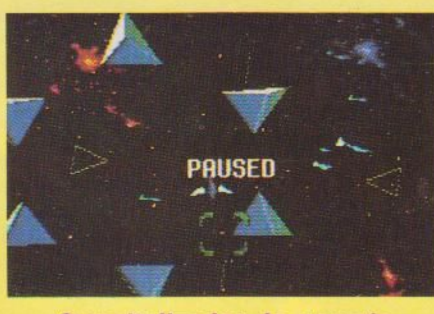




Se este OVNI (objeto voador não identificado) grudar em você, dê cambalhotas até que ele solte.



Não atire nesta nave que parece uma arraia. O melhor é desviar.



O revitalizador de energia agora pode cair muito bem.



A baleia mecânica vai te encher de brindes. Não deixe que nada escape: pegue os tiros duplos, escudos e bombas que ela vai te dar.

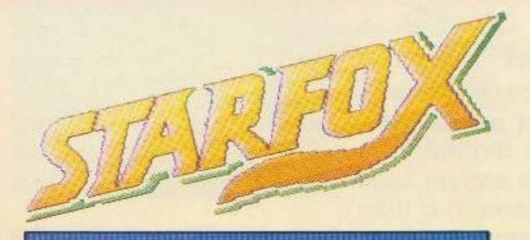
BOSS — Plasma Hydra



O inimigo aparece girando. Espere até que ele pare e escolha um de seus braços para atirar. Só pare quando acabar com os dois. Agora a briga é cara a cara. Mas fique esperto para desviar assim que detonar com ele de vez: o inimigo vêm para cima de você.



FOTOS: DAUMER DEGIULI



Missão 5 Venom — The Final Goal — parte 1

Não deixe que as cápsulas cheguem muito perto de você, porque elas abrem e voam estilhaços para tudo que é lado.

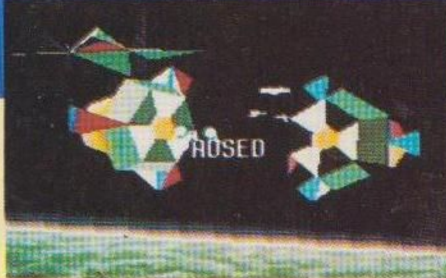


FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS Metal Smasher

Atire nos orifícios assim que a nave se abrir. Quando a nave chegar bem perto de você freie (apertando B), espere que ela se feche e vá para trás. Assim que as argolas começarem a passar de um lado para o outro, dê várias cambalhotas para que elas não consigam acertar você.



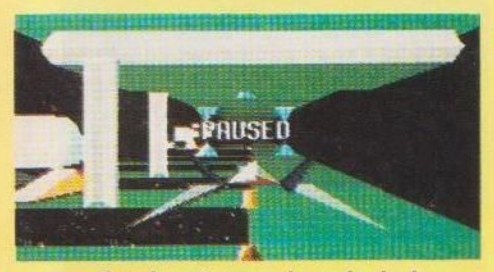




Missão 6 Venom — The Final Goal — parte 2

Nesta fase desvie das colunas e detone os inimigos que surgem no meio do caminho.



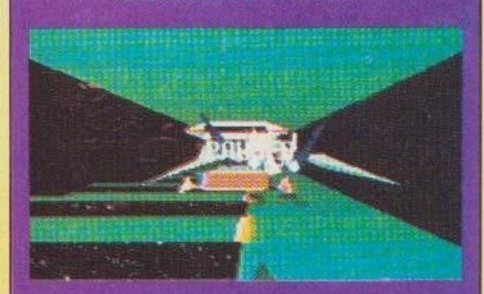


Aqui opte por ir pelo lado direito: apesar de mais difícil ele reserva um revitalizador de energia.



Quando o inimigo vier por trás, breque e atire para acabar com ele.

BOSS Galactic Rider

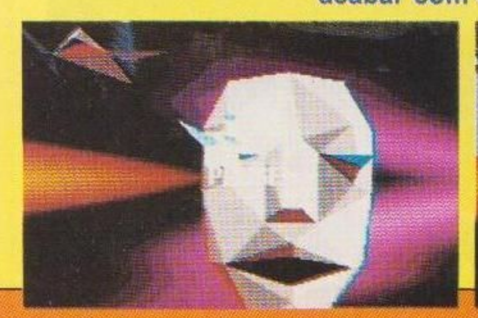


Ataque com tiros assim que a nave abrir para libertar as duas navezinhas. Breque e detone-as. Se você tiver mísseis, esta é a hora certa de usá-los.

ÚLTIMO BOSS - Andorf

Acerte primeiro os olhos do inimigo e cuidado com os blocos que vêm em sua direção. Assim que o adversário começar a sugar fique esperto para não acabar sendo engolido. Agora chegou a hora de ele cuspir tudo o que colocou para dentro. Assim que conseguir acabar com seu rosto, surge o verdadeiro inimigo: esta caixa cheia de caras. Solte a bomba e atire. Repita a operação até acabar com ele de vez.











SNES

Agora que você já sabe como brigar — e apelar — com os melhores lutadores de Street Fighter 2, chegou a vez de pegar as manhas de como enfrentar os chefes do game com Guile, o americano veterano de guerra, e Ryu, o japonês que deseja treinar suas artes marciais. VIDEOGAME mostra os melhores golpes para você arrasar com Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Vamos lá! Ah, o cartucho utilizado por VIDEOGAME é americano e, portanto, os nomes dos chefes referem-se a esta versão. Nos cartuchos japoneses, os nomes aparecem trocados, mas os inimigos são os mesmos.



RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 11
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 10
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 10





FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Guile X Balrog

Dê um Sonic Boom (magia) fraco e vá atrás da mágica, acompanhando-a. Quando o inimigo defender, pegue-o com o soco forte e jogue-o para trás.





Guile X Vega

Dê um Sonic Boom e vá atrás da mágica. Quando o inimigo pular por cima de Guile, agarre-o assim que ele cair no chão.





Guile X Sagat

Defenda-se das mágicas que o inimigo solta e quando ele se aproximar solte o facão.





Guile X M. Bison

Defenda-se dos golpes do inimigo abaixado e quando faltar 17 segundos para o término da luta, o inimigo vira fogo. Solte o Sonic Boom. É infalível, ele perde toda a energia!





Ryu X Balrog

Acerte uma giratória no inimigo e quando ele cair detone mais giratórias. O lance é ser rápido.





Ryu X Vega

Aqui, a dica é defender sempre. Quando o inimigo pular acerte um Dragon Punch.





Ryu X Sagat

Mantenha uma certa distância do inimigo e quando ele soltar o Tiger, pule e dê uma voadora. Quando ele der o Tiger Uppercut, defenda-se e acerte na seqüência um Dragon Punch.

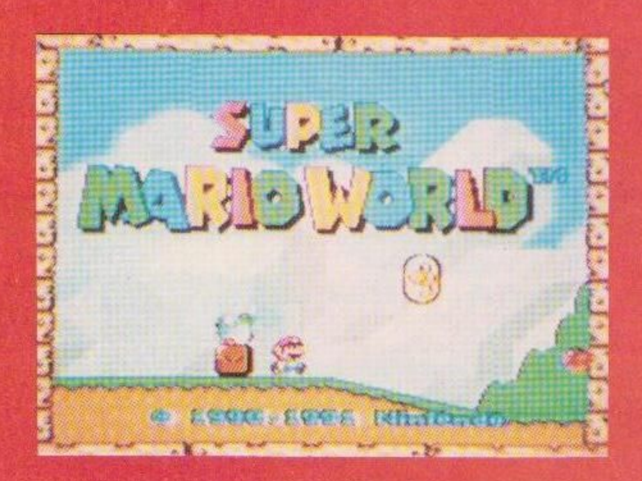


Ryu X . Bison

Defenda-se dos golpes do inimigo abaixado e quando faltar 17 segundos para o término da luta, o inimigo vira fogo. Solte a magia ou o Dragon Punch. Novamente, ele perde toda a energia!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

a
as
as.
a



SNES

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 96
JOGADORES: 2

VIDEOGAME **preparou nesta edição mais uma seleção de dicas de Super Mario World. Nesta edição, você vai descobrir como "libertar" todos os blocos nos** Switch Palaces **e, de quebra, entrar na fase** Special**, finalmente terminando as 96 fases.**

Aprenda também como abrir o caminho direto para Bowser, o último inimigo, sem ter de passar pelo castelo todo. Acompanhe atentamente as estratégias e acabe de vez com as dificuldades para passar por algumas das divertidas fases deste game.

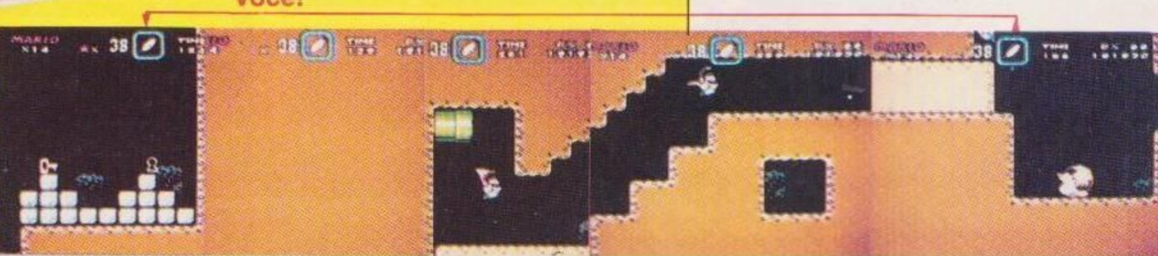


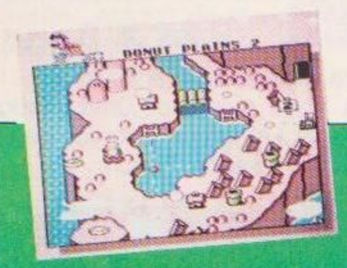
FOTOS: MARIO FITTIPALDI



Vá direto ao Bowser

Siga o mapa para encontrar a chave na fase Valley of Bowser. Encontrando a chave, o caminho aparece automaticamente. Aí, é com você!

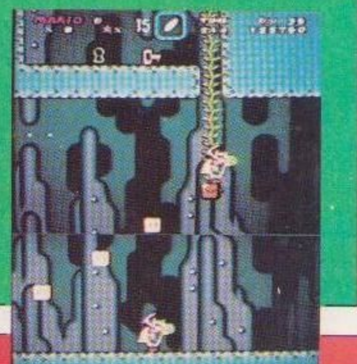




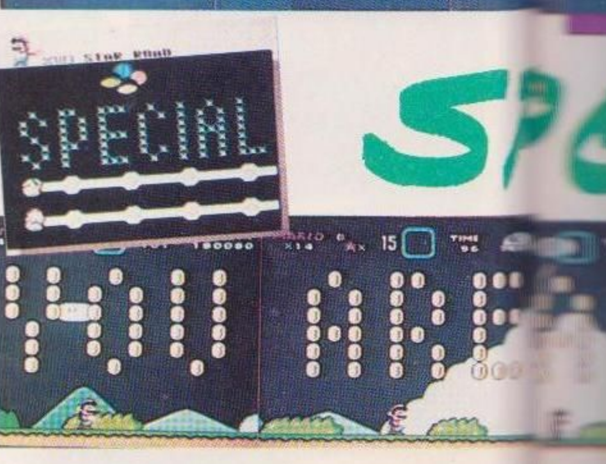


Green Switch Palace

Mario deve entrar no quarto cano do Donut Plains 2, o segundo de cor verde, como mostra a foto. O encanador chegará até estes blocos amarelos. Suba e surpresa: Green Switch Palace libera os blocos verdes.









Blue Switch Palace

Para encontrar e liberar os blocos azuis, é necessário entrar na fase Forest of Illusion 2, no lago. Esta fase possui duas saídas e muitas dicas. Saca só!



Subida Rápida

Vários peixinhos vão incomodar Mario. Uma boa saída é colocar o direcional para cima, esperar alguns segundos e, quando os peixes estiverem voltando, aperte o botão de pulo. Mario sobe muito mais rápido.



Red Switch Palace

Passe com o *P* pela primeira parede de moedas do Vanilla Dome 2 e só então pule em cima dele. Todas as pedras viram moedas. Agora siga o mapa para achar a saída.

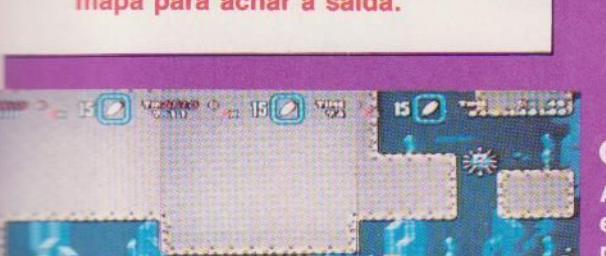


FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Vida

Quando encontrar este buraco, Mario tem a chance de ganhar uma vida. Bata com a cabeça na plantinha, mas não seja afobado: espere até que a vida desça. Caso contrário o encanador será surpreendido por uma parede de pedras que trancará a vida.

O caminho para chegar à fase *Special* está na Star Road 5. Mario deve levantar vôo para a direita e entrar na ponte dos blocos, que você acabou de libertar. Assim fica fácil, não?



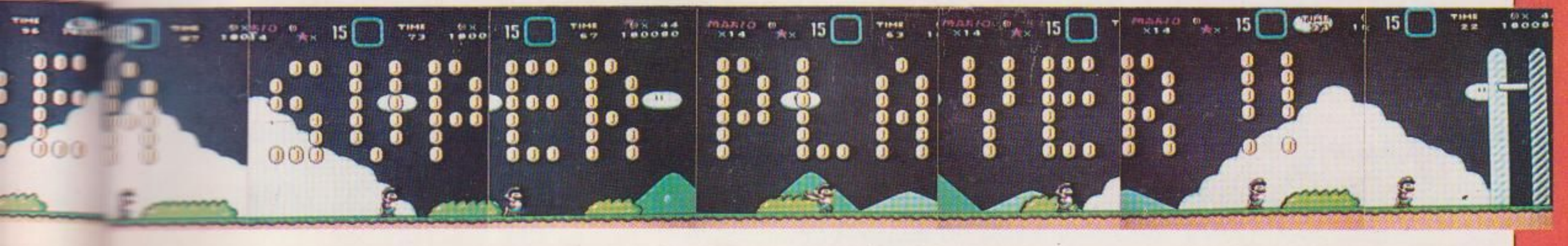
Chave

Agora, é só encontrar a exclamação: aqui há uma passagem secreta que esconde a chave mais uma vez. Siga o mapa!





Já na *Special*, é só terminar cada fase — aqui, não se preocupe, pois elas só têm uma saída. Quando chegar a fase Funky (a última), sua tarefa já está quase completa. Vá até o final e ganhe um elogio especial de Sigeru Miyamoto, o fera da Nintendo que criou Mario e programou este game!



SNES

EXHAUST HEAT II

Você é um piloto de corridas e seu objetivo, em Exhaust Heat II, é conquistar um lugar na Fórmula 1. Mas todo começo é difícil e neste game não será diferente: você tem de engolir um pouco de fumaça nas categorias inferiores e precisa vencer todas as corridas para progredir na carreira. Com a grana que você ganha nas premiações, é possível fazer melhorias no carro. Para isso sua equipe dispõe de um laboratório, onde podem ser desenvolvidos os freios, a asa traseira, a asa dianteira, suspensão, motor, pneu etc. Outro lance legal é que o game possui bateria: todos os seus progressos podem ser gravados, e você recomeça uma nova jogada sempre do ponto e da categoria em que parou, mesmo tendo desligado o console. O visual de Exhaust Heat II também é de arrasar. Lembra muito o game F-Zero, também para Super Nintendo, e esbanja nos recursos de velocidade e rotação da tela. Mas os carros aqui são mais parecidos com os reais e têm a vantagem de não "voar". Em compensação, com isso acabam gastando pneus, dificultando ainda mais a sua tarefa. O segredo aqui é escolher um número de voltas adequado para o tipo de pneus que você está usando — o nível de desgaste é indicado no painel do carro. Exhaust Heat II conta ainda com um chip de aceleração, o DSP 2, que deixa o jogo super-rápido e melhora muito a sua qualidade de som. Agora, o melhor mesmo é começar a jogar e chegar logo à Formula 1.

RAIO-X

TIPO: Corrida
FABRICANTE: Seta
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 24
JOGADORES: 1

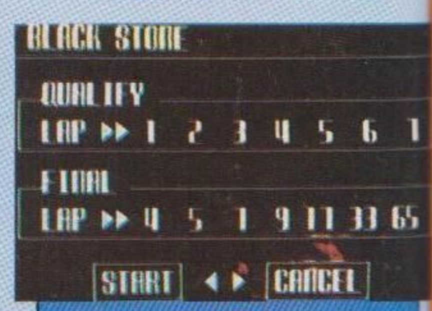
DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 8



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Parando aqui no laboratório, o piloto pode fazer melhorias no carro.

Você pode escolher em quantas voltas deseja fazer sua classificação de largada (qualify) e também quantas voltas vai ter a corrida.



DICA

Não selecione um número muito alto de voltas para a corrida, porque você pode acabar ficando sem pneus, facilitando a ultrapassagem dos adversários.

O cientista é quem vai desenvolver estas melhorias. Para isso, entre na opção Setting e escolha a parte do carro que você deseja melhorar.



Logo na largada da F3000 tente pegar o vácuo do adversário mais próximo para buscar uma melhor colocação.



Dê só uma sacada nas provas que você terá de vencer na categoria F3000 para poder passar para a Fórmula 1. Os números que estão embaixo de cada circuito representam a taxa de inscrição que o piloto tem de pagar para participar da prova. Portanto, cuidado para não investir todo o dinheiro no laboratório.

Na Fórmula 1 os pilotos são reais, apesar de serem os que disputaram o campeonato no ano passado, e as pistas onde eles correm também. Olha aí a pista de Interlagos.

SNES



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Finalmente chega, para Super Nintendo, um game de corrida ao estilo Super Monaco (Mega Drive), com visão de simulador. E o novo game chega estrelado por ninguém menos do que Nigel Mansell, o atual campeão mundial de Fórmula 1. Nigel Mansell F1 Challenge tem tudo para agradar: o som é bem real, todas as pistas da temporada de 1992 de F1 estão presentes, incluindo aí Interlagos, em São Paulo (SP), e também não faltou nenhum piloto, com seus nomes verdadeiros. Explica-se: é que o game é licenciado pela FISA, a entidade que promove o campeonato mundial dessa categoria.
Participar deste desafio com Nigel Mansell é muito interessante. Você pode escolher entre praticar em qualquer circuito, ou mesmo disputar uma corrida nele.

Outra possibilidade interessante é disputar um campeonato inteiro de Fórmula 1. Nesse caso, seu objetivo é repetir a façanha de Mansell no ano passado. Em qualquer destas opções, você precisa fazer uma volta para definir sua posição no grid e depois largar. A simulação é demais: até parada para troca de pneus durante a prova você deve fazer.



Fique atento às regulagens do carro. Para cada pista, há uma combinação ideal de equipamentos. Por exemplo, se a pista é travada, você deve escolher bastante asa (wing), relação de marchas curtas (Gear Ratio Low) e pneus soft. Se a pista é veloz, os equipamentos mudam: escolha pouca asa, pneus duros (hard) e uma relação de marchas longa, que garante maior velocidade final (Gear Ratio High). Você pode escolher cada um destes itens para equipar seu carro antes de cada corrida.
É bastante emocionante jogar Nigel Mansell F1 Challenge. A visão de dentro do carro dá mesmo a impressão de velocidade, que é realizada pelos efeitos de zoom do Super Nintendo. As pistas apresentam suas características reais, e o relevo (subidas e descidas) também aparece. O grau de dificuldade também é grande: não se ganham corridas na moleza. O único problema do game acontece nas batidas: seu carro parece de borracha, dando uma impressão meio estranha no início. Mas é só se acostumar e, então, a diversão é garantida!

RAIO-X

TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Infocom
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

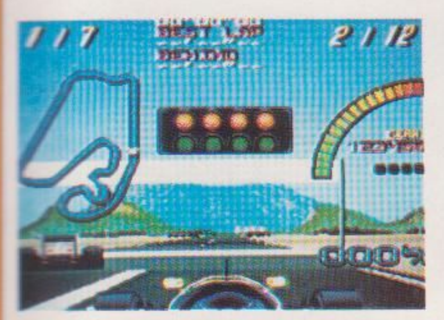
CORRENDO



Aqui, você pode escolher equipamentos para o seu carro.



Antes de cada prova, é necessário treinar. Você tem somente uma volta para conseguir a pole.



Atenção na largada: mantenha a aceleração alta para sair bem.



Quando aparecer a mensagem Pit In na tela, entre nos boxes. Seus pneus acabaram. Mas não se preocupe: os adversários também fazem o pit. Torça para que a equipe trabalhe rápido!



No final, o pódium, com direito a hino e tudo. Em primeiro, Senna, prova de que não basta apenas uma Williams para vencer o brasileiro...

HONDA

NACIONAL

BOSS
MEN'S FASHION

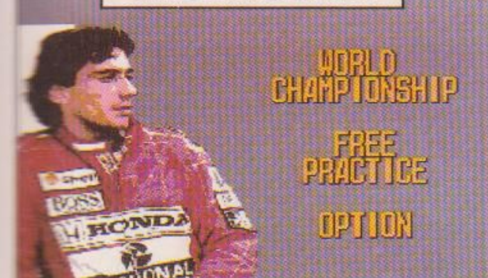
"Eu tentei passar para o jogo a emoção de uma corrida: o desafio de competir, vencer, ser o número 1 e se divertir ao mesmo tempo"

Ayrton Senna

SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no ''Ayrton Senna's Super Monaco GP II'', o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

MASTER SYSTEM



* Campeonato Mundial com 16 provas * Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão * Tomadas de tempo *Largada com 12 carros *4 Mega.

MEGA DRIVE



* Campeonato Mundial com 16 provas * Circuito particular da fazenda do Senna * 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão * Voz sintetizada do próprio Senna * Treinos livres para conhecer melhor os circuitos * Tomadas de tempo *Pit stops * Grid de largada com 16 carros * 16 equipes para a escolha do adversário * 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

GAME GEAR*

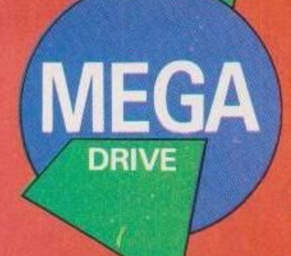
* Campeonato Mundial com 16 provas * Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão * Tomadas de tempo * Largada com 10 carros.

* Aguarde este lançamento.



SEGA







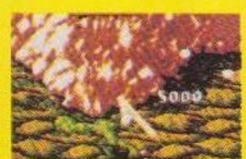
Finalmente os valentes sapos Rash (verde) e Zitz (amarelo), mestres em luta livre, chegaram na versão para Mega Drive. Eles têm uma difícil missão: salvar Pimple, o outro sapo do trio, e a princesa Angélica, que foram seqüestrados. A responsável pela canastrice é Dark Queen, a rainha das Trevas, que os mantém prisioneiros numa torre. Ajude os sapos nesta complicada missão.
A versão de Battletoads para Mega Drive está praticamente idêntica à versão para Nintendo 8 bits, mas com mais cores e com a música um pouco mais sofisticada. O grau de dificuldade das fases é exatamente o mesmo, só que os inimigos tornaram-se bem mais fáceis de serem destruídos. Com isso, ficou um pouco mais fácil de se chegar ao final. Acompanhe agora o caminho mais curto para Dark Queen, e o local exato para pegar as warp zones e pular fases.

RAIO-X

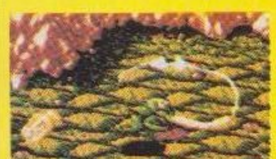
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tradewest
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	12
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	9

Golpes





Soco e Super Soco (B)



Pegar o bastão (B)



Cabeçada Direcional duas vezes para frente e (B)



Super Chute Quando inimigo estiver caído no chão, corra → duas vezes para frente) e perto do adversário acione (B)



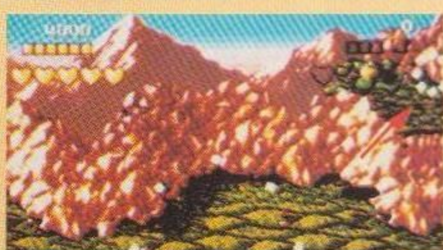
Montar no Dragão Acerte-o com uma cabeçada e suba nele



Sino Encoste na parede e aperte o (B)

Warp Zone 1



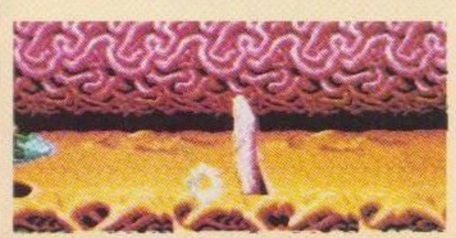


FOTOS: DAUMER DEGIULI

A primeira Warp Zone do game você encontra logo na primeira fase. Assim que os dois porcos saírem de dentro das lanças, acerte uma cabeçada no que está a esquerda e logo em seguida uma no da direita. Corra para a parte de cima da tela e pule no local da foto para alcançar a estrela. Rash vai parar direto na terceira fase do game.

Vidas

Um dos melhores jeitos de ganhar vidas neste game é detonando chutes ou facadas nos corvos da segunda fase. As facas você ganha acabando com os corvos grandes. O segredo aqui é ter a manha de acertar um mesmo corvo pelo menos oito vezes. Ficando perto da parede é bem mais fácil.



Warp Zone 2

Na última etapa da terceira fase, as barreiras surgirão muito rápido. No décimo muro, bata com a nave na estrela que está piscando. Rash vai diretamente para a quinta fase do game.



Ratão

Prenda o ratão no canto da tela e detone cabeçadas na quinta fase. Quando o inimigo tentar esmagá-lo, pule mudando de lugar.



Vida

Ainda na quinta fase, logo após a segunda rampa, fique esperto para pegar a vida que está no meio do rio.

Eletricidade

Rash pode dar uma de valente somente quando a eletricidade estiver bem fraca (oitava fase), como na foto. Caso contrário, o sapo toma um baita choque.





Warp Zone 3

Na sexta fase, acompanhe a primeira minhoca mecânica da segunda caverna até que ela faça a primeira curva à direita. Pule então para frente no local da foto. Rash encontra mais uma vez a estrela ''mágica', que o levará direto para a oitava fase.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Gases venenosos



Muito cuidado ao passar pelos gases venenosos. Eles matam na primeira bobeada.



Inimigo

Detonar o gigante da oitava fase é muita manha! Não dê descanso nem um só segundo. Distribua chutes e cabeçadas assim que ele cair no chão. Viu só como é fácil?



Mini-helicóptero

Na nona fase, Rash conta com um acessório extra para voar: o mini-helicóptero. Mas lembre-se de desviar dos espinhos mortais.



Aros

Corra quando os aros começarem a perseguir o sapo. Mas seja esperto e procure sempre os caminhos onde os aros podem ficar presos e assim deixar Rash mais tranqüilo.



Bomba-relógio

Na décima fase o sapo tem de detonar três bombas-relógio. Mas Rash tem de ser mais rápido que o rato inimigo.



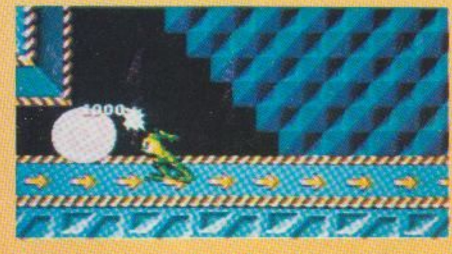
Inimigo

Somente os chifres do rinoceronte machucam o sapo. Fique abaixado como na foto e acerte-o toda vez que ele virar de costas.

Monociclo

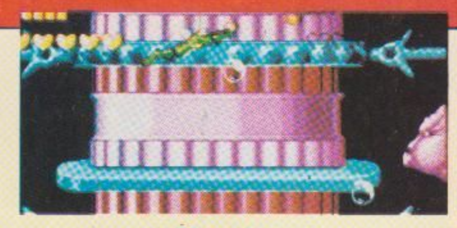


O segredo nesta décima-primeira fase é acelerar no momento certo. Toda vez que Rash for fazer uma curva dê o pause como na foto e coloque o direcional na posição que você deve acelerar.



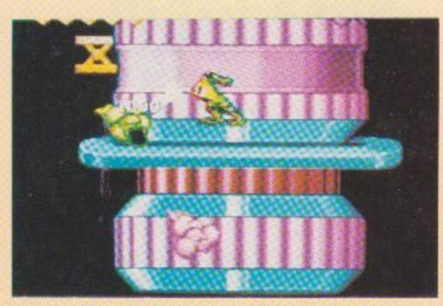
Inimigo

Acabar com a bola também é fácil. Prenda-a no canto esquerdo da tela e dê cabeçadas sem parar. Mas cuidado para não encostar na bola e acabar levando um choque.



Vento

Segure-se para não voar com o vento. Espere até que ele pare de soprar e aperte o direcional para baixo para ficar livre novamente.



Nuvem venenosa

Corra sempre para fugir da nuvem venenosa. Quando ela descer ao chão, acerte uma cabeçada.

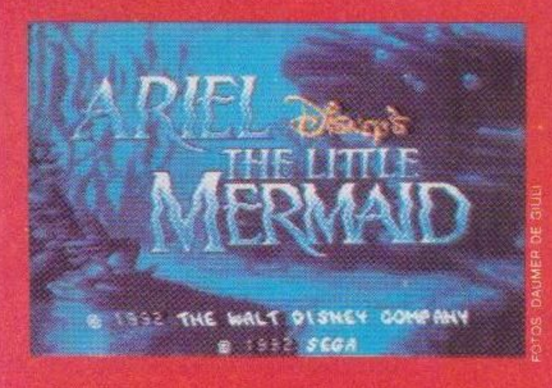
Dark Queen



Chegou a hora de enfrentar a terrível Dark Queen. Toda vez que a inimiga virar furacão fique no canto da tela. Ataque sempre que possível com socos e chutes.









FOTOS: DAUMER DE GIULI

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 6

Ariel, a Pequena Sereia — que você já conhece dos desenhos Disney e também da versão em game para Nintendo 8 bits — acaba de chegar para o Mega Drive, em cartucho lançado pela Tec Toy. Nesta versão, ela está novamente em apuros: agora é preciso salvar seu pai, o Rei Triton, que foi transformado em algas pela malvada Úrsula. Um lance curioso é que a história pode ser contada de outra forma, já que você também pode jogar com o Rei Triton. Neste caso, Ariel é quem foi transformada em algas. Em qualquer das histórias, o game promete agradar bastante, especialmente ao público mais jovem ou até mesmo às gatinhas que se aventurarem no controle. Conheça um pouco melhor este game.

Armas

Ariel e Triton têm uma arma normal e uma arma especial cada um. Veja quais são elas:
A voz mágica — que é o encanto de toda sereia — é a arma normal de Ariel.
A Pequena Sereia também pode atacar com seu infalível banho de estrelas, que é sua arma especial.
Triton pode contar com uma poderosa bola de fogo para se defender.
A arma especial do Rei é o raio-trovão.



Amigos

Ariel possui três amigos que a ajudarão na aventura: a lagosta, o peixe-gordo e o peixe-pá. (Start + Ⓒ)

Tesouro

Na mesma tela onde Ariel encontra os amigos, também encontra o tesouro (treasure). O número que aparece na tela indica a quantidade de dinheiro que Ariel tem para fazer compras no shopping.







Mapa

Para se localizar na tela é só apertar Start e chamar o mapa. Ele também indica onde estão as sereias que você precisa salvar para passar de fase.

Shopping

Aqui no shopping Ariel encontra vários itens úteis: vidas extras, poderes especiais, energia, chaves e amigos. O negócio é ter grana!





Boss

Este monstro de lava é seu primeiro desafio. Atire seguidas vezes com a arma normal Ⓑ. Também vale usar a arma especial. O que vale é ficar ligado nos tiros inimigos para escapar. Baba!



STORE GAME





USADOS E SEMI-NOVOS DE TODOS OS SISTEMAS COM GARANTIA TOTAL.

NOVOS — grande variedade

Compramos Cartuchos Usados

Linha completa de acessórios, estojos, expositores.

Preços especiais p/locadoras

Fones:
(011)578-7277
(011)950-6651

R. dos Buritis, 436 - São Paulo
CEP 04321 - Metrô Jabaquara
Fax.:(011)578-1031

Despachamos para todo o Brasil

R. Urupiara, 307 - São Paulo - CEP 02032
Próx. Metrô Carandirú e Term. Rod. do Tietê - Fax.:(011)950-6651



Especializada em CDs Super NES

Aberto de 2ª à sábado das 10H00 às 19H30

LOCAGAMES

Av. Juscelino Kubitscheck, 405 - Itaim Bibi
CEP: 04543-010 - S. Paulo - SP - Brasil
Fone: (011) 8206883



Para Anunciar,

Ligue:

(011) 549-1433

Departamento Comercial

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• Adaptadores para cartuchos.
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

FLASHBACK

THE QUEST FOR IDENTITY™

Flashback foi apresentado à imprensa na Consumer Electronic Show de Las Vegas, EUA — uma das maiores feiras de produtos eletrônicos e games do mundo, em janeiro deste ano e seu fabricante, a U.S.Gold, prometeu seu lançamento para fevereiro. Atrasou. Talvez por isso Flashback é um dos games mais esperados do ano pelos jogadores de Mega Drive. Mas não é só. Programado com a técnica de gráficos poligonais, sua animação possui a mesma velocidade e perfeição de um filme no cinema, e seu colorido é mais elaborado do que o do game Out Of This World (Mega Drive e Super Nintendo), também programado com esta técnica. Não é para menos. Flashback possui animação de 24 frames por segundo. Cada frame é, em programas de computador, como um quadro de um filme no cinema. É por isso que a animação do game é tão perfeita. Já a qualidade de seu colorido, som e o maior número de fases, se devem aos 16 Megabits de memória reservados para o cartucho. Vale a pena esperar!

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: U.S.Gold
MEMÓRIA: 12 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1



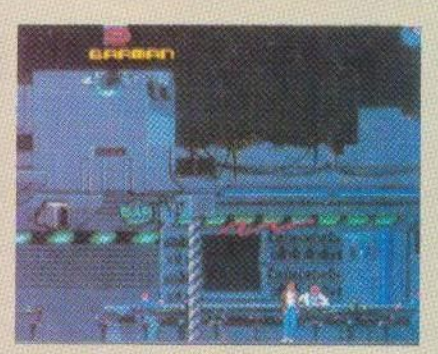
História

Nesta aventura, o agente em treinamento do GBI Conrad Hart descobre uma conspiração de aliens que desejam dominar a Terra. Os aliens capturam Conrad e apagam sua memória para se livrarem do problema. Agora, durante sete fases, você tem de ajudar o agente a recuperar sua memória. Mas para isto será necessário muita habilidade e coragem para enfrentar os aliens mortais. O objetivo final do game, você só descobre jogando. Dá só uma sacada no jeitão do game!



Planet Titan

Conrad está perdido na Floresta de Titan, tentando recuperar sua memória cruelmente apagada pelos inimigos aliens.



New Washington

Você acaba de recuperar sua memória e agora precisa ir ao submundo de New Washington para acumular créditos e voltar à Terra.



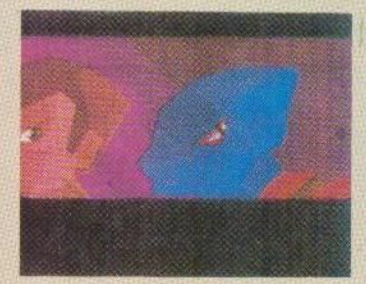
Death Tower

Esta é uma luta de gladiadores, que vai até a morte, contra os replicantes (robôs que agem, pensam e se parecem com seres humanos). O prêmio é uma passagem para a Terra.



Earth

A falsa identidade de Conrad foi descoberta e agora as autoridades colocaram "tiras" robôs para capturá-lo.



Paradise Club

Quem mandou meter o nariz onde não é chamado? Agora você descobriu os planos de traição dos aliens e eles fizeram de você um prisioneiro no espaço. Sai dessa agora.

Planet Morphs

Uma vez no planeta dos aliens, você pode acabar com seus planos malignos. Isto se você sobreviver aos seus ataques mortais, claro!



JÁ NAS BANCAS

COMO COPIAR (BEM) SEUS CDs EM FITA

AUDIO news

O SUCESSO DO JAZZ

HARRY CONNICK Jr





EXCLUSIVO

CHEGOU O MINIDISC

TUDO SOBRE O SUCESSOR DO CD

- ★ MICK JAGGER & KEITH RICHARDS
- ★ BEETHOVEN REVISITADO
- ★ O ROCK-FENÔMENO DO R.E.M.

E MAIS:

- OS SEGREDOS DO SUBWOOFER
- TESTE DAS CAIXAS INFINITY

SAMPLER

O COMPUTADOR, RECRIANDO A MÚSICA



NOVIDADES E DICAS PARA GASTAR MENOS

NOVO RECEIVER AV

MAIS UMA OPÇÃO EM HOME THEATER
E OUTROS LANÇAMENTOS PHILIPS, YAMAHA E GRADIENTE



Cr$ 140.000,



O Dr. Charles Xavier, um mutante telepático, formou um time da pesada: eles são os X-Men, mutantes do bem. Sua missão é lutar contra os mutantes do mal, que pretendem escravizar toda humanidade. Os X-Men são famosos da série de quadrinhos da Marve., e chegam a ser uma espécie de heróis "cult" dos aficionados por HQs (Histórias em Quadrinhos). Nos videogames, o sucesso desses personagens também é grande: há versões de jogos para o Nintendo de 8 bits, para o Super Nintendo e, agora, para o Mega Drive. O game tem tudo para agradar. Estão presentes os dois X-Men mais famosos, Wolverine e Cyclops, e junto com eles, Gambit e Nightcrawler. Ação é o que não falta. Isso porque, durante o game, você pode contar com a ajuda de outros heróis Marvel como o Silver Surfer (Surfista Prateado), por exemplo. E também pode trocar de herói conforme a necessidade. Os gráficos estão bem legais, e a música é demais — desde que você goste de rock. Veja agora as principais sacadas deste lançamento!



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sensor
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8



X-Men



Gambit

O nome verdadeiro de Gambit é Remy Beaudreaux. O aventureiro tem um passado que o condena: ele é um ex-membro do sindicato dos ladrões. Mas garante que está regenerado e pode usar seus poderes para fazer somente o bem. Gambit tem a manha de energizar objetos, e transformá-los em poderosas armas quando arremessados contra seus inimigos.



Nightcrawler

Kurt Wagner, seu nome verdadeiro, tem uma aparência felina e grande agilidade. Sua maior habilidade é o teletransporte. Nightcrawler consegue esta proeza transportando ele próprio, suas roupas e uma quantidade de matéria próxima a ele para uma outra dimensão, reaparecendo logo em seguida em outro local. Demais, não?



Wolverine

Logan, o nome de registro deste X-Men, possui um fator de cura que regenera qualquer ferimento que eventualmente ele possa sofrer. Seu esqueleto é constituído de adamantium, um metal muito duro que não quebra. Sua arma mortal são suas garras, também de adamantium.



Cyclops

Os olhos do aventureiro Scott "Fino" Summers podem projetar um super-raio destruidor, apenas com o uso de uma máscara de rubi. Este raio acaba por se transformar em um potente laser, detonando quem ou o que estiver por perto.

Dificuldades

Neste game, os quatro X-Men podem contar com a ajuda de outros quatro heróis. Para acioná-los é só apertar a pausa e levar o direcional até o herói que você deseja. Solte então a pausa e aperte o botão **A**.

FOTO: MARIO FITTIPALDI



A mocinha tem a manha de destruir todos os inimigos que estão na tela.



O anjo negro detona tiros e também destrói todos os inimigos que estão na tela.



O Surfista Prateado cria plataformas de gelo que ajudam os heróis a enfrentar os espinhos e abismos.



A Tempestade também acaba com todos os inimigos que estão na tela com seus poderes mágicos.



A heroína da bolha tem a manha de salvar você dos buracos.

Golpes

Estes são os golpes que os super-heróis podem detonar contra seus inimigos. Saiba como acioná-los.

GAMBIT



Bastão B

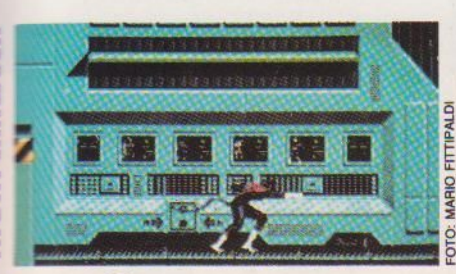


Cartadas Energizadas A



Bastão Giratório
C duas vezes e quando estiver no ar, B

NIGHTCRAWLER



Soco B



FOTO: MARIO FITTIPALDI

Voadora C B



Teletransporte A

WOLVERINE



Socos

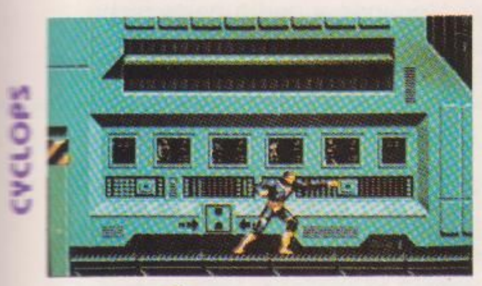


Garras A

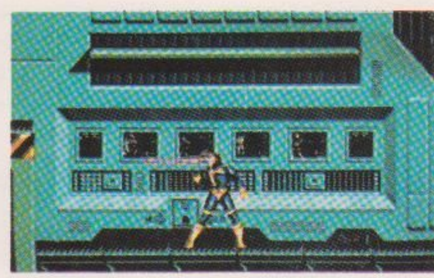


Garra giratória A C duas vezes

CYCLOPS



Socos B



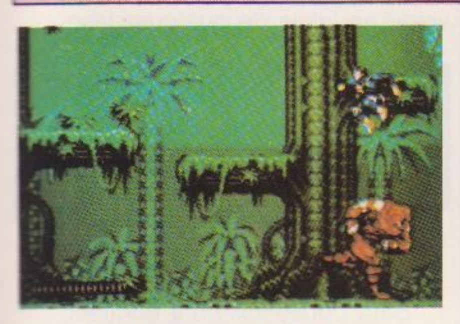
Raio A



Pulo duplo C duas vezes

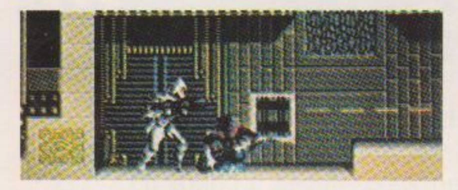
Inimigos

Estes são alguns inimigos que você terá de enfrentar durante o game.



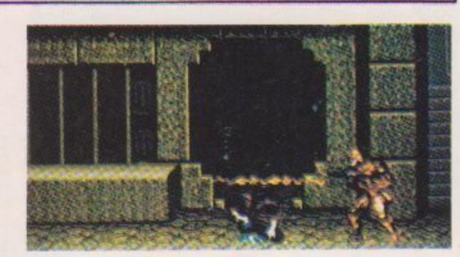
Juggernaut

Espere Juggernaut ficar no canto da tela e acerte voadoras. Repita a tática até destruí-lo.



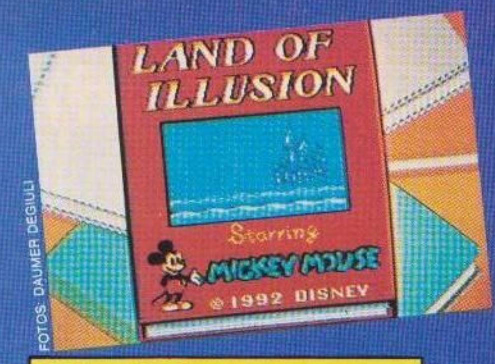
Robôs

Abaixe e distribua rasteiras para acabar com os robôs que vão dar trabalho.



Robô Amarelo

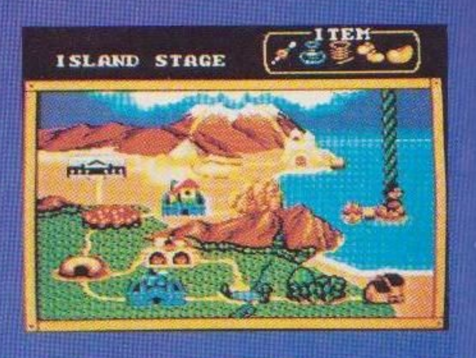
Aproxime-se do robô amarelo abaixado, para não ser atingido por seus tiros, e dê logo três rasteiras. Pronto! Você acaba de detoná-lo.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Master SYSTEM

Enquanto está lendo um livro, Mickey acaba pegando no sono. Para sua surpresa, assim que acorda Mickey percebe que está dentro da história. Nela, um terrível gigante acaba de roubar o Cristal Mágico, que protegia o povo de uma vila. Agora Mickey tem de recuperá-lo. Mas o gigante vive num castelo nas nuvens e para alcançá-lo o herói terá de encontrar antes Minnie, a Princesa do Bem, que lhe indicará o melhor caminho.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	14
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

ESTRATÉGIA

Fase 1 - Forest



Espinhos

Mickey tem de pular no furacão para passar pelos espinhos sem ser atingido.



Cobra

Jogando a maçã dentro da boca da cobra, Mickey consegue fazer com que a monstra feche a boca. Agora é só usar a cobra como ponte. Manha!

Fase 2 - Lake



Chave

Jogando a pedra neste bicho esquisito, Mickey consegue a chave para mudar de fase.

Fase 3 -Blacksmith's Castle

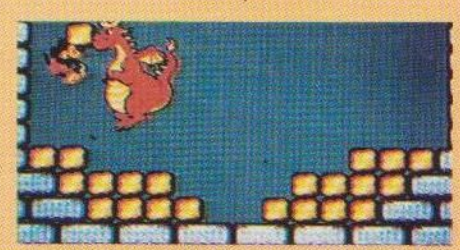


Fogo

Cuidado com o fogo que persegue o herói. Fuja para escapar.

Estrela

Pegando esta estrela, Mickey consegue mais um item de vida. O herói pode acumular no máximo cinco estrelas.



Inimigo

O dragão vermelho é o primeiro inimigo do game. Pule e jogue pedras na sua cabeça para derrotá-lo. Repita a operação três vezes e o monstro estará liquidado. Fique ligado para não ser atingido pelas bolas de fogo que o monstro cospe.

Fase 4 - Castle Ruins



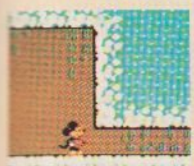
Mickey acaba de salvar Horácio, que lhe dá a flauta mágica. Com ela, o ratinho pode voltar ao início de qualquer fase.



Caminho

Mickey tem de voltar à fase Lake para conseguir abrir caminho para a fase Castle Ruins. Entre nesta porta e o caminho estará aberto.

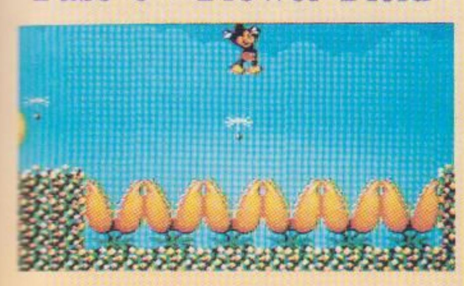
Fase 5 - Tiny Cavern



Mini-Mickey

Agora que Mickey já tem a poção, ele consegue passar por aqui. Aperte o e botão 1.

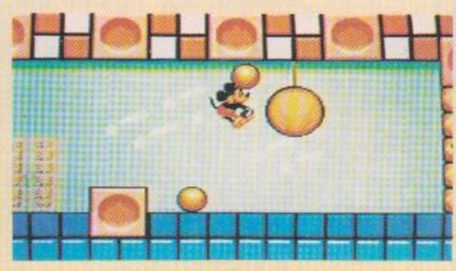
Fase 6 - Flower Field



Sementes

Use as sementes como plataformas para passar em cima das plantas carnívoras. Mas fique pulando para que elas não caiam.

Fase 7 - Toy Workshop



Chave

Atire a bolinha bem aqui, para que a chave apareça e o herói possa continuar o jogo.



Braço mecânico

Ops! A chave não passa por aqui. E agora? Aperte o botão 1 e pule. O braço mecânico trará a chave até você.

Inimigo



O rei do baralho é seu próximo adversário. Detone-o pulando duas vezes em cima da sua cabeça, assim que ele tocar o chão. Agora o inimigo corre de um lado para o outro. Espere ele parar e pule mais uma vez na sua cabeça.



Mickey acaba de salvar Pateta, que lhe abre novos caminhos.

Fase 8 - Palace Ruins



Inimigo

Cuidado agora com a rocha: acerte-a com pedradas, toda vez que sua carinha aparecer. Para conseguir a pedra, pule em cima do bloco amarelo que cai do alto da tela.
Mickey ganha a corda, que serve para escalar paredes.

Blocos

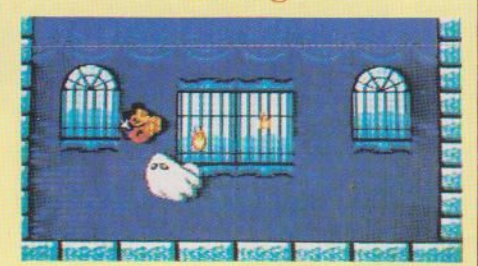
Coloque os blocos (botão 1) sobre os espinhos para conseguir passar numa boa.



Botões

Após pegar a chave, volte pisando sempre nos botões para que a tela volte também. Mas seja rápido: assim que Mickey soltar o botão a tela começa a voltar.

Inimigo



Espere o fantasma voar em sua direção e acerte sua cabeça. Cuidado: toda vez que você acertar o inimigo, uma bola de fogo surgirá em volta do fantasma. Ao todo serão três bolas de fogo rondando o adversário. Ataque-o quatro vezes.
Mickey acaba de conseguir a poção, que lhe dá o poder de ficar menor.

Fase 9 - Craggy Cliff



Corda

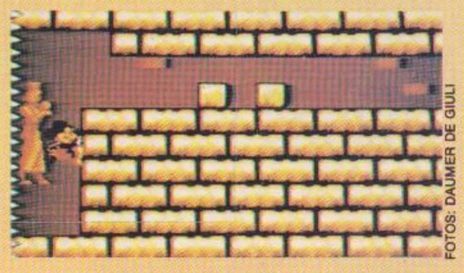
Agora que Mickey tem a corda (direcional na diagonal), ele pode alcançar novos lugares em fases já ultrapassadas e conseguir itens como a estrela.



Pássaros

Mickey tem de ter muito jogo de cintura para escalar a parede sem ser atingido pelos pássaros.

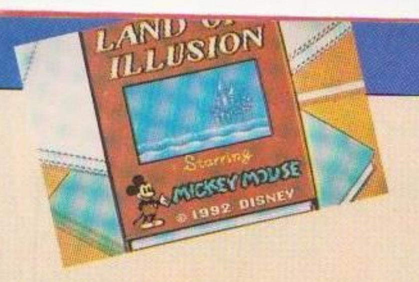
Fase 10 - Desert



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Espinhos

Seja rápido para escalar o muro porque a parede de espinhos vai correr atrás de Mickey.



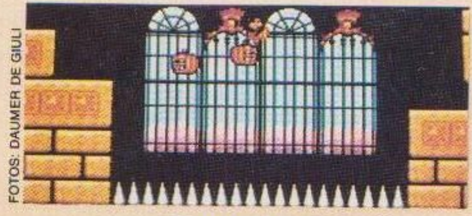
Inimigo





Para derrotar o ovo, Mickey tem de fazer com que ele bata na parede várias vezes. Para isso pule no canto da tela. Assim que a cobra aparecer salte na sua cabeça. Pule então no monte de areia, quando o olho aparecer. Mickey acaba de conseguir o sapato para andar nas nuvens.

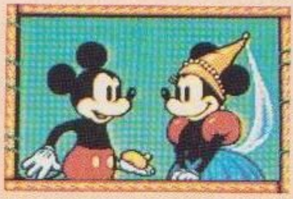
Fase 11 - Good Princess's Castle



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Espinhos

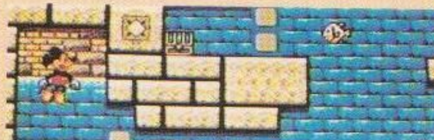
Mini Mickey deve pular nas abóboras para passar pelos espinhos.



Minnie

Finalmente o herói consegue encontrar Minnie, que lhe entrega o feijão mágico. Assim que plantar o feijão, o herói consegue alcançar o castelo nas nuvens.

Fase 12 - Sand Castle



Respirar

Fique ligado no oxigênio para não deixar que o ratinho morra por falta de ar

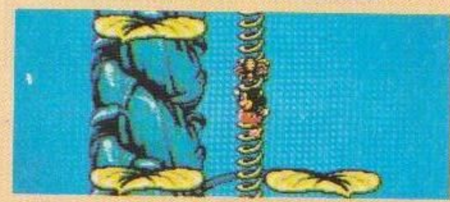
Inimigo





Mickey tem de enfrentar agora o caranguejo. Abaixe para escapar do redemoinho do inimigo e ataque-o com barricadas quando ele estiver piscando. Não esqueça ainda que nosso amiguinho precisa respirar. Mickey encontra Donald, que lhe dá um barco. Com o barco Mickey pode ir até a ilha plantar o pé de feijão.

Fase 13 - Island



Escalar

Nesta fase Mickey deve escalar o pé de feijão para alcançar o castelo nas nuvens.



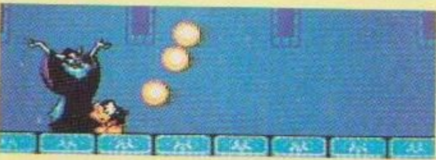
Porta

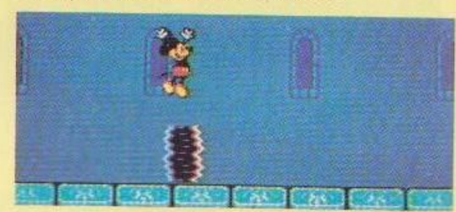
Atraia a porta até o canto direito e entre, para sair desta fase.

Última fase - Castelo nas Nuvens

Inimigo final

Chegou a hora de Mickey enfrentar o gigante que se esconde no castelo nas nuvens. Primeiro pule na cabeça do gigante enquanto ele estiver piscando. Abaixe-se então para proteger-se de sua magia. Assim que o inimigo virar furacão, pule para escapar de suas investidas.







Quando o gigante estiver no teto e fizer as pedras caírem, pegue a que sobrar e jogue em cima dele.



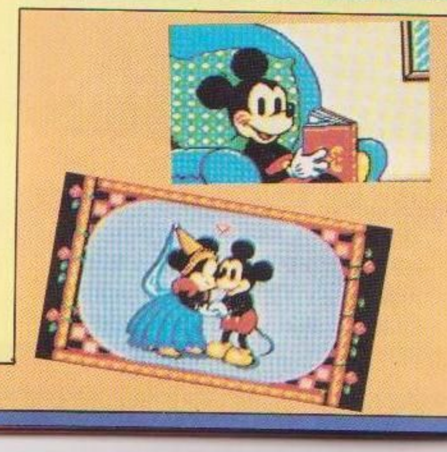
Agora o gigante se transforma numa bola de energia. Passe por baixo para escapar e ataque sua cabeça quando ele se transformar em gigante novamente.



Fique esperto porque agora o inimigo solta raios na tela.



Pronto! Mickey acaba de salvar o Cristal Mágico e colocar fim a mais uma terrível história.





Master SYSTEM

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 6
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 7

"Os vampiros voltaram... S-O-C-O-R-R-O!" Julia só teve tempo de deixar este recado para o dr. Ferdinand Social antes de ser raptada pelo maldoso Drácula. Dr. Ferdinand vive no ano de 1893 em Londres e acaba de encontrar o pedido de ajuda de sua amiga. Você deve ajudar o psiquiatra nesta difícil missão. Acompanhe as táticas para detonar os inimigos e saiba qual a melhor arma para derrotá-los.

PRIMEIRA FASE



MACHADO

Apanhe o machado no local da foto, a margem do rio Tâmisa. Esta é a melhor arma para dr. Ferdinand lutar contra o inimigo desta fase. O machado tem médio alcance e o ataque mais forte.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

INIMIGO

O primeiro inimigo do game é este espadachim. Acabe com ele usando a arma que você acaba de pegar. Ataque-o sem dó.

SEGUNDA FASE



MARTELO

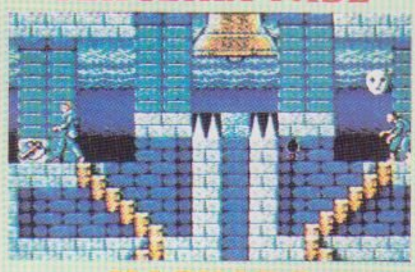
A melhor arma para esta fase é o martelo. Ele tem maior alcance, mas seu poder de força é menor.



INIMIGO

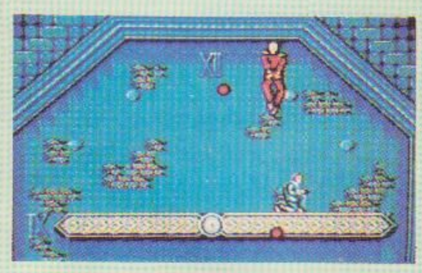
A jovem paranormal vai dar trabalho. Destrua a caveira, que a inimiga criou com seus poderes, e ela estará em suas mãos. Desvie dos ataques da caveira e dê marteladas sempre que possível.

TERCEIRA FASE



MACHADO

Nesta fase dr. Ferdinand pode usar o martelo ou o machado para acabar com o inimigo.



INIMIGO

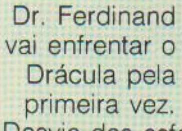
O Senhor do Tempo é o adversário desta fase. Destrua-o ficando no local da foto e atacando sem parar. Sacou?

QUARTA FASE



CANDELABRO

Destruindo o candelabro, os inimigos param de atacar. Seja esperto e descubra sempre o inimigo central: normalmente ele é o que fica parado.





INIMIGO

Dr. Ferdinand vai enfrentar o Drácula pela primeira vez. Desvie das esferas de energia e espere que elas se juntem para atacar o inimigo. Drácula aparece e some várias vezes. Fique esperto. Opa! O adversário acaba de escapar.

QUINTA FASE

DRÁCULA

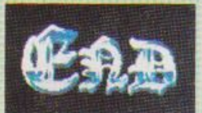
O psiquiatra tem de enfrentar Drácula novamente. Pule nas plataformas móveis e sempre que chegar ao alto atinja-o. Use também os tiros (direcional para cima e botão 1), quando Drácula estiver longe. Fique esperto para que os disparos do adversário não o atinjam. Drácula escapa mais uma vez.

REVANCHE





Agora o inimigo vai mostrar todo seu poder. Cuidado com seus tiros teleguiados e com seu escudo de morcegos. Ataque-o com machadadas sempre que possível e também com os tiros. Dr. Ferdinand livra Londres dos seres malignos e salva Julia.



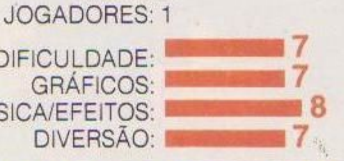
Jake e Elwood são irmãos, e acabam de sair da prisão, em Chicago (Norte dos EUA). Ao chegar em casa, porém, descobrem que o orfanato em que foram criados está ameaçado pelo fisco americano: se o imposto não for pago no prazo, o Governo vai penhorar o prédio. Triste destino. Os dois irmãos resolvem, então, montar sua velha banda de blues e detonar para conseguir a grana. Bom, até aqui é o filme The Blues Brothers, interpretado pelos atores John Belushi e Dan Aykroid, lançado no Brasil com o nome de Os Irmãos Cara de Pau. Os dois se metem em um monte de enrascadas onde quer que vão tocar e livrar-se dessas enrascadas é a sua parte neste game, que tem as músicas originais do filme.



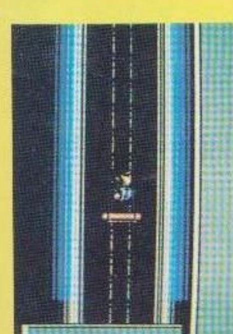
FOTOS: MARIO FITTIPALDI



TIPO: Aventura
FABRICANTE: Titus
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1



DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 8
DIVERSÃO: 7



Dica!

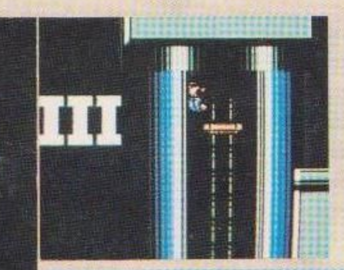
Na primeira fase, o destino de Jake é encontrar o caminho para o céu. Fique ligado no elevador: quando ele ficar vermelho, é que ele vai cair. É só subir saltando.



Subindo na árvore, prossiga pelas nuvens para achar o final da fase!

No primeiro elevador, há uma sala secreta. Salte para a esquerda, como mostra a foto. Jake ganha mais um coração de energia!



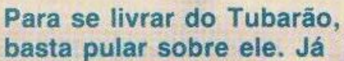


Comandos

- Ⓐ - correr
- Ⓑ - saltos
- Ⓐ+Ⓑ - pulo longo
- ↘ - agachar

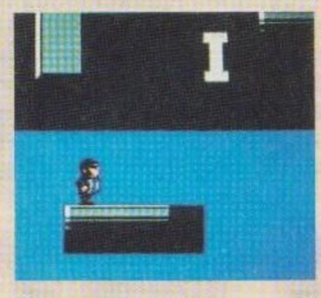


Agora no gelo, nosso herói Jake vai precisar de muita atenção. É que o chão escorrega, e está cheio de espinhos. Uma dica legal é passar montado no cachorro. É só pular em cima dele!



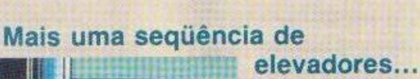
Para se livrar do Tubarão, basta pular sobre ele. Já montado nele, basta apertar o botão de pulo para acabar com a ameaça.





Nesta plataforma, corra e salte bem na pontinha para atingir a parte de cima.

Outro desafio serão as esteiras. Mantenha o direcional para o lado contrário em que elas estiverem virando para que Jake não caia.



Mais uma seqüência de elevadores...



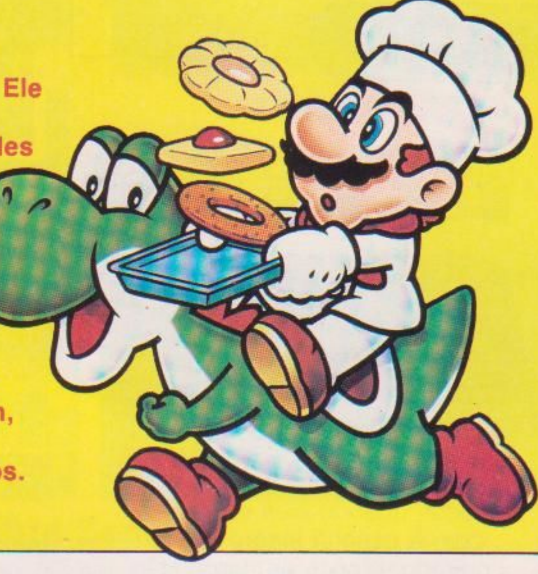
... e você chega ao topo. Agora, siga para a esquerda.



YOSHI'S COOKIE

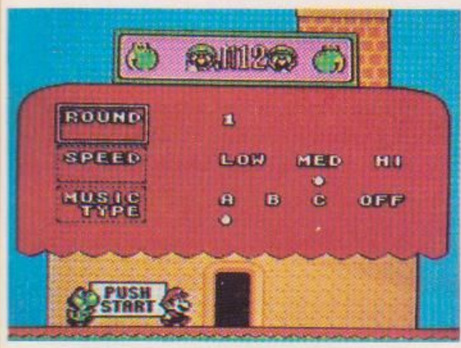
Mario mudou de profissão novamente. De encanador — sua mais famosa atividade — ele passou a médico em Dr. Mario (com versões para Nintendo e Game Boy) e, agora, resolveu ser cozinheiro. É isso mesmo. Ele prepara cinco tipos de deliciosos cookies — aqueles biscoitos crocantes —, que aparecem na tela em linhas. Você deve trocar a ordem dos cookies das linhas de modo a formar uma linha com o mesmo tipo de biscoito — bem ao estilo Tetris. Assim, ela será eliminada e os pontos vão sendo marcados.

Yoshi's Cookie já foi lançado no Japão, e chegou a atingir o quarto lugar em vendas — mesmo em se tratando de um jogo para o Nintendo 8 bits, já meio fora de moda na terra do sol nascente. O que prova a popularidade do nosso querido Mario. Também, não é para menos. O game é muito divertido, e a possibilidade de se jogar contra um amigo torna-o mais emocionante ainda. Confira!



RAIO-X

TIPO:	Estratégia
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	1,5 Megabit
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	5
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	8





FOTOS: DAUMER DE GIULI

No início, uma tela de opções permite a configuração do game. Você pode ajustar a velocidade com que as linhas vão cair (Low é devagar e Hi é rápido) e também escolher três músicas ou ainda desligar o som.

Você pode fazer muitos pontos formando uma larga linha de cookies. É só ficar ligado na próxima linha que vai cair, que aparece do lado direito da tela.





À medida que os cookies vão desaparecendo da tela, eles serão arremessados pelo tubo...

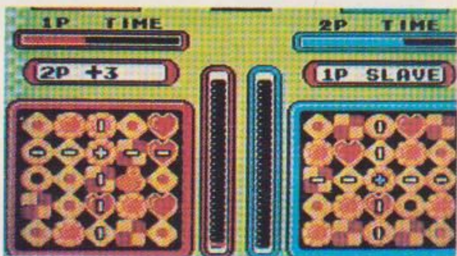
2 jogadores



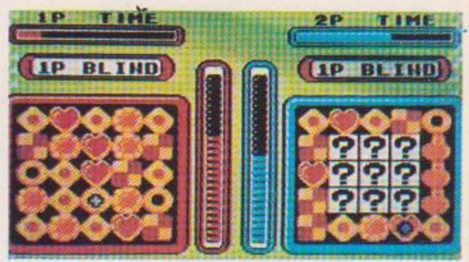
...e os pontos vãosendo marcados, nas barrinhas logo abaixo de Mario.

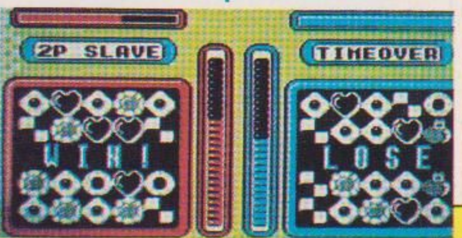


Agora, é no mano a mano. Quem "comer" mais cookies ganha.



Cuidado: coisas estranhas podem acontecer aos dois jogadores durante o jogo, que vão aumentar ainda mais o desafio. Blind (cego, em inglês), por exemplo, torna alguns cookies da tela invisíveis. Haja memória para lembrar o que tinha lá!





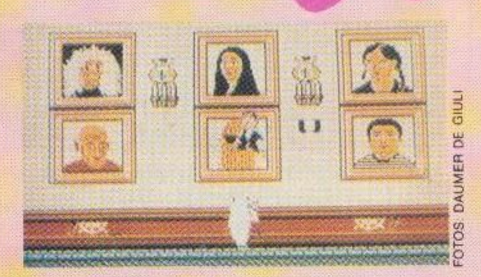


A macabra família Addams foi raptada e Gomez, o pai, está desesperado. Ele precisa encontrar todos os seus familiares e salvar sua amada Morticia. Mas para isso, Gomez terá de passar por maus bocados, enfrentando morcegos, ursos e até caveiras. E ainda vai ter de acumular muita grana para subornar seu mordomo e conseguir abrir passagens. Há muitas salas secretas, difíceis de serem encontradas, e muitas mancadas para conseguir desvendar os mistérios da mansão mal-assombrada. E, para encarar mais esse desafio, aí vai uma seleção das dicas mais difíceis, para você conseguir terminar com o drama de Gomez. Saca só!!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Ocean
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7





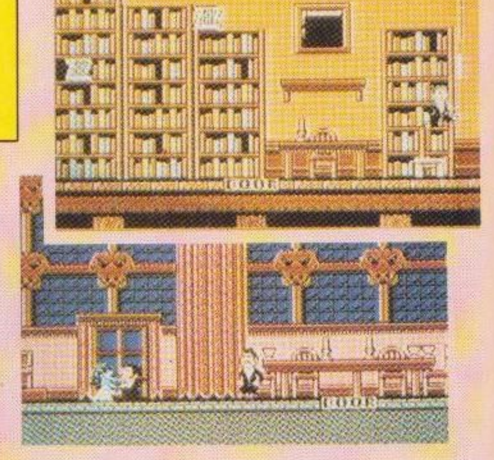
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Urso

Cuidado quando chegar perto do urso porque ele sai correndo atrás de Gomez. A tática para acabar com ele é simples: atraia o bicho até embaixo da armadilha, pule em sua cabeça e logo depois em cima da armadilha. Ela cairá e prenderá o inimigo.

Blocos

Gomez só pode pular nos blocos quando eles estiverem com a carinha alegre. Caso contrário, é soco na certa. Não esqueça de pegar o **snorkel** que está lá no alto.



Partitura

Para conseguir entrar nesta porta, Gomez tem de pegar uma partitura e puxar a corda que está na biblioteca. Assim, o mordomo tocará uma valsa e os dois namorados dançarão, deixando o caminho livre para Gomez.

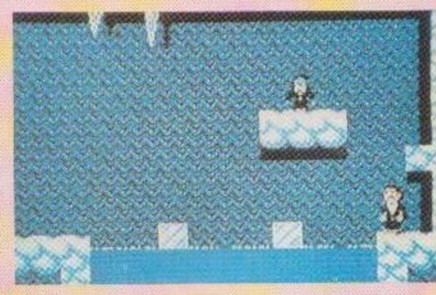


Mãozinha

Gomez deve pegar a Mãozinha bem aqui. Com ela o sr. Addams fica invencível por alguns instantes.

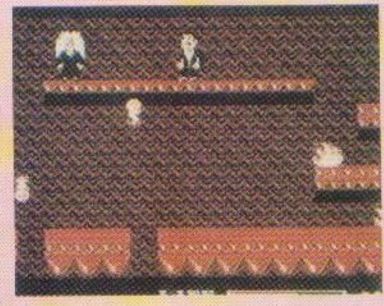


Blocos de Gelo



Os blocos de gelo sobem e descem sem parar. Pule assim que eles começarem a subir para conseguir salvar Wednesday, a filha de Gomez (conhecida no Brasil como Wanda). Ela está congelada e não poderá ajudar o pai agora.

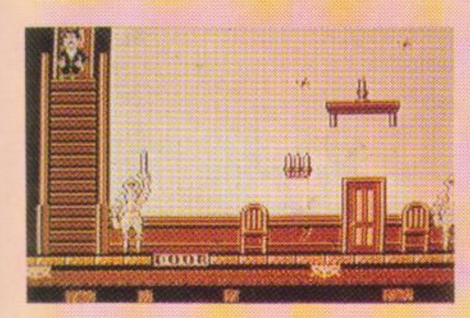
Fogão



Gomez deve ir até o fogão, que está na cozinha, para descongelar a garota, que entregará ao pai a chave Attic. Surpresa! A avó está esperando por Gomez dentro do fogão.

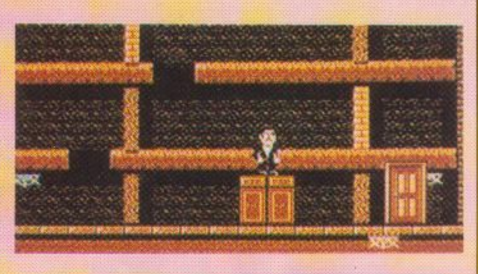
Árvore

Vá até a árvore e entre nesta porta para pegar o ovo azul. Este é um dos três elementos necessários para compor a poção que salvará Pugsley, o filho de Gomez.



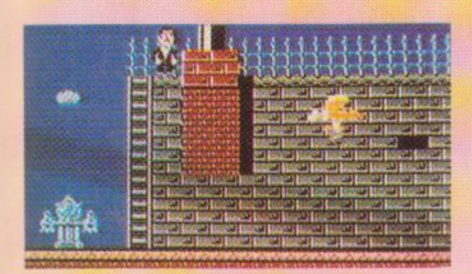
Chave Attic

Usando a chave Attic, Gomez consegue entrar nesta porta, que antes estava trancada.



Armário

Pulando nesta parte do armário e apertando botão B, Gomez junta mais um pouco de dinheiro.



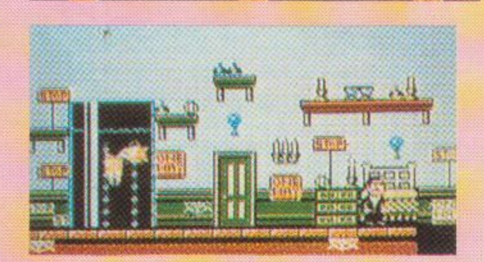
Chaminé

Aqui em cima da chaminé, Gomez acha mais uma passagem secreta que o fará encontrar dinheiro e uma vida.



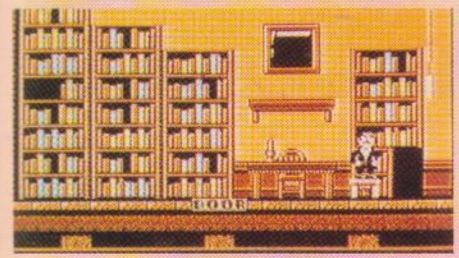
Grana

Entrando neste buraco (pule e acione o direcional para cima), Gomez encontra mais grana.



Pugsley

Chegou finalmente a hora de Gomez salvar seu filho. Pule neste buraco e Gomez o encontrará. Pugsley estava preso na janela.



Porta Secreta

Gomez tem de voltar à biblioteca e fazer com que o mordomo toque três músicas e uma porta secreta surgirá. Entre e puxe a última corrente e você achará um rio e no final, uma porta. Gomez só consegue entrar aqui depois de salvar Pugsley.



Chico

O sr. Addams enfrenta agora Fester, ou Tio Chico, como ele é conhecido por aqui. Acabe com ele pulando três vezes na sua cabeça. Mas muito cuidado com seus tiros.



US$ 1 Milhão

Gomez precisa juntar US$ 1 milhão durante todo o jogo para poder entrar na porta amarela.





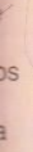
Gomez

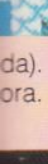
O raptor da família Addams é um sósia de Gomez. Você tem de destruí-lo agora. Para isso, atraia-o até a parte de baixo da escada e pule três vezes na sua cabeça. Pronto, Mortícia está salva.

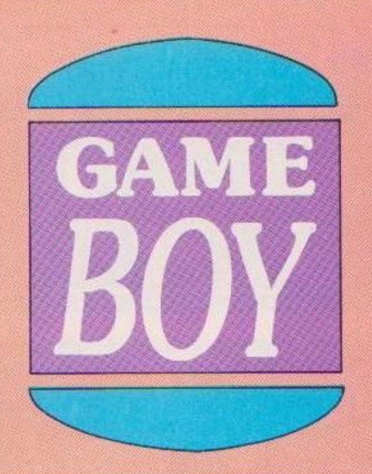


FOTOS: DAUMER DE GIULI







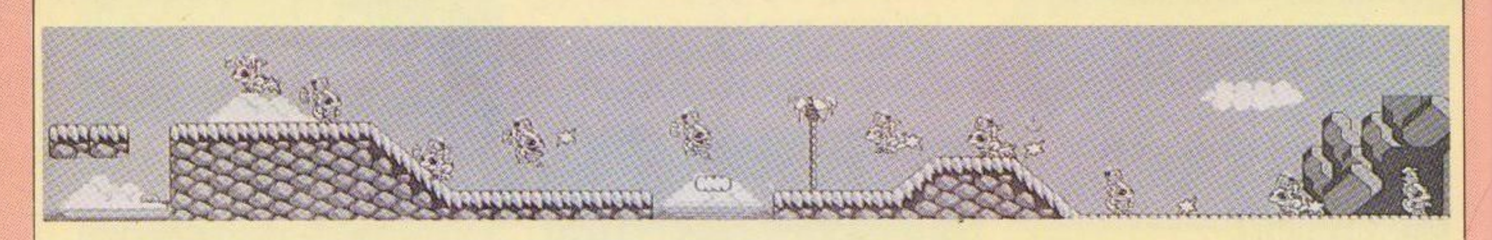



ADVENTURE ISLAND 2

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Hudson
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1

Master Higgins está em apuros e precisa da sua ajuda novamente. O herói da série Adventure Island tem de salvar sua namorada, Jeannie Jungle, que foi raptada por um disco voador. Mas ajudá-lo não vai ser fácil. Você terá de passar por traiçoeiras ilhas e enfrentar pingüins, caranguejos e pássaros que desejam simplesmente acabar com sua "raça". Mas não desanime: neste duro caminho, Higgins também fará bons amigos. Dá só uma espiada nas dificuldades que o herói terá de enfrentar.





Amigos

Cada um dos seus amigos tem um método de ataque diferente. Para que você se beneficie destes ataques, basta subir em cima deles. Mas fique esperto: qualquer acidente pode fazer com que seu amigo vá embora. Para conseguir sua ajuda, quebre um ovo e veja o item que aparece. Cada item representa um amigo diferente.

LIZARD



rabadas

SEA



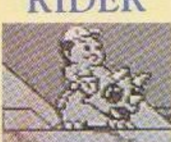
nadar rapidamente

BIRD



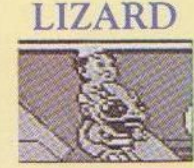
jogar pedras

RIDER



atirar bolas de fogo

LIZARD



atirar bolas rolantes

Armas

Estas são as armas que Higgins poderá encontrar durante o caminho.

Machado



Faz o movimento de um arco e detona todos os inimigos que estão ao seu alcance.

Bumerangue

Arma que vai e volta, permitindo um ataque duplo.

Estrela



Circula ao redor do corpo de Higgins, detonando todos os inimigos que se aproximam.

Anjo



Segue o herói e permite que ele seja acertado uma vez sem que nada lhe aconteça.

Primeiro Inimigo



O primeiro inimigo do game é este enorme e esquisito inseto.



Para detoná-lo pule em cima de sua cabeça. Mas fique esperto para não ser atingido pelos seus tiros de fogo. Moleza, né?

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION

Mickey Mouse está de volta em sua segunda aventura para o Game Gear. Você agora deve ajudar o rato mais famoso do mundo a enfrentar perigosos monstros, escalar enormes árvores e ainda a encontrar as salas secretas que escondem importantes itens como vidas e energia. Os gráficos de Mickey Mouse Land of Illusion 2 são muito legais: eles recriam as imagens dos desenhos animados que todos nós conhecemos e merecem atenção especial. Vale conferir!

GAME GEAR

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Não disponível
JOGADORES:	1



Habilidade é a palavra chave para que Mickey consiga subir nas árvores.



Mas fique esperto: qualquer vacilo leva o rato ao chão e ele precisará escalar tudo de novo!



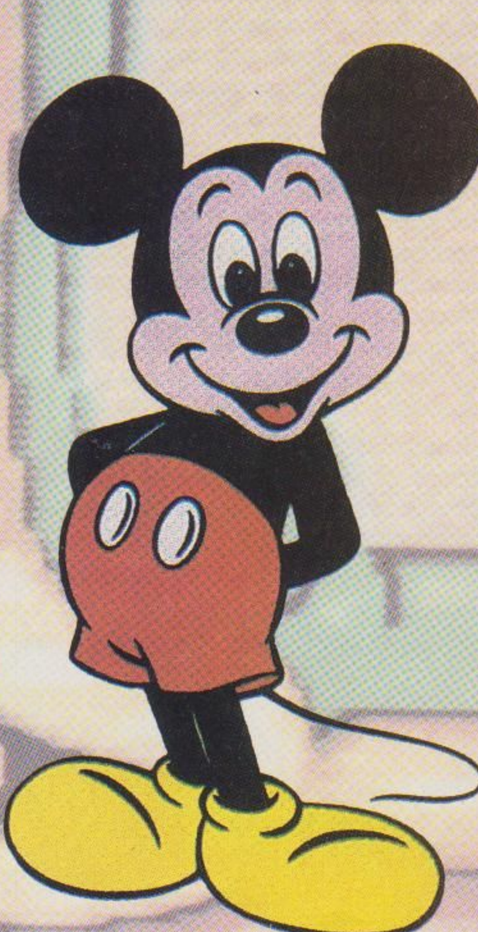
Nos galhos, Mickey encontra baús que escondem importantes itens para que ele continue sua missão.



Cuidado com as armadilhas e inimigos, que insistem em aparecer de surpresa.



O grande lance deste game são as salas secretas, que também guardam itens preciosos para Mickey.







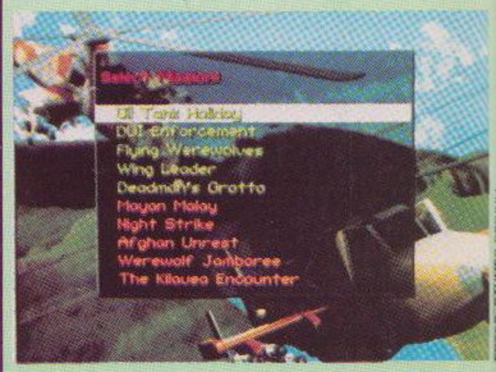
RAIO-X

TIPO: Simulador
FABRICANTE: Novalogic
MEMÓRIA INSTALADO: 10 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:
PC-AT 386, 4Mb RAM, EMM386 desabilitado, VGA
PERIFÉRICOS COMPÁTIVEIS:
Joystick; Placas de som: Soundblaster, Roland
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 9

A galera que se amarra em um bom simulador mas não quer deixar de lado a ação pode ir preparando o seu PC: acaba de ser lançado nos EUA o simulador Comanche - Maximum Overkill, pela softwarehouse Novalogic. Você pilota um moderno helicóptero Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche, em várias missões, com objetivos e dificuldades bastante variados. E, como todo simulador, o mais difícil é se acostumar com os comandos do helicóptero – que, aliás, não são poucos. Uma vez familiarizado com as operações, outra dificuldade é saber operar corretamente as armas e acertar os objetivos, também com a preocupação de não ser atingido pela frota inimiga. Desafio à sua inteligência e habilidade é o que não falta.

Para facilitar um pouco a tarefa, o game apresenta dois tipos de missões: Comanche training e Comanche Maximum Overkill. Nas missões training (treinamento), todos os objetivos são mais fáceis de ser atingidos, e os inimigos não incomodam muito, sendo uma ótima opção para começar a se familiarizar com o uso das armas – afinal, são seis tipos diferentes, entre mísseis e canhões. Já mais acostumado, o negócio é partir para as missões mais difíceis. Em todos os casos, você deve terminar as missões que aparecem em verde no menu, para depois partir para as missões em laranja.

Outro lance legal neste game é a possibilidade de se escolher entre diversos pontos de vista. Você pode optar entre o ponto de vista do piloto, podendo ainda mudar para as janelas laterais e observar o que acontece ao lado do seu helicóptero; pode olhar o helicóptero de fora, vendo o piloto, eliminar o painel e ainda ver o helicóptero por trás, de longe ou de perto. Este ponto de vista auxilia nos vôos por desfiladeiros estreitos, mas o melhor mesmo é o do piloto. Em qualquer caso, os gráficos arrasam: eles foram digitalizados a partir de fotos de satélite, tornando o visual bastante realista e muito bonito. Se você tiver placa de som, então, nem se fala: aí o realismo é perfeito.



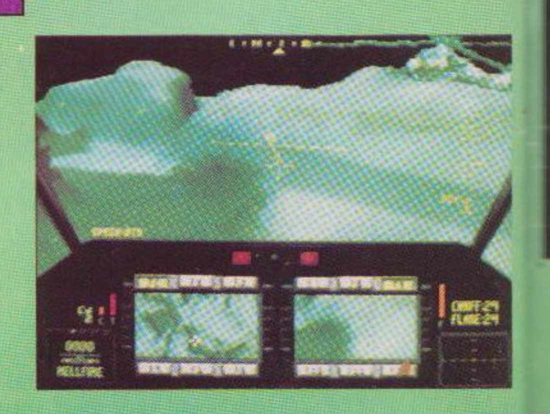
Dentro das missões training, você pode escolher a ordem entre as que aparecem em verde no menu. É necessário terminá-las para prosseguir.



Em Oil Tank Holiday não há inimigos. É uma boa para se acostumar com os controles do helicóptero e, de quebra, ainda destruir os tanques de petróleo.

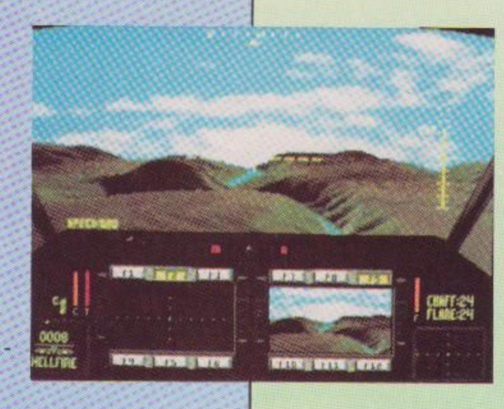


Já em Maximum Overkill, você enfrenta muitos desafios. Na missão Rivers Run Deep você tem de seguir o curso de um rio através de um desfiladeiro. Para escapar dos mísseis inimigos, não se esqueça dos despistadores.



MUDANDO OS PONTOS DE VISTA

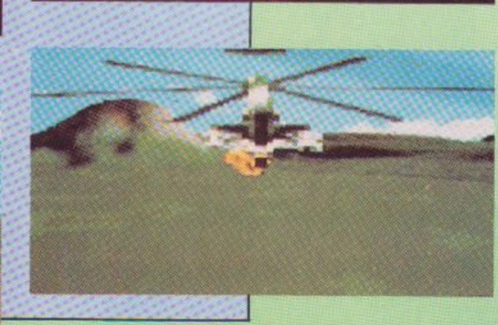
Vista de dentro do helicóptero - tecle "1"
Vistas laterais - tecle "2" ou "3"
Vista do piloto - tecle "4"
Vista de dentro, sem painel - tecle "5"
Vista de fora, por trás - tecle "6"
Vista de fora, por trás, com zoom - tecle "7"











COMANDOS

Pilotar o Comanche com o teclado não é muito fácil: são muitos os comandos e a maioria deles é acionado por um único toque na tecla correspondente, só sendo interrompido quando outro comando é acionado. No caso de se usar o joystick ou o manche, a tarefa de pilotagem é bem facilitada. Veja agora os principais comandos.

PILOTANDO

Subir - tecle "menos"
Descer - tecle "mais"
Para frente - cima
Para trás - baixo
Para os lados - setas

USANDO AS ARMAS

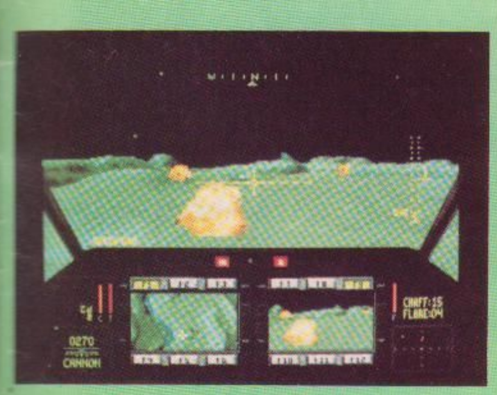
Trocar as armas em uso - tecle "[" ou "]"
Selecionar arma diretamente: Z até X
Disparar arma em uso - barra de espaço
Disparar 2 rockets - tecle "M"
Disparar despistadores de mísseis (chaff e flare) - tecle ";" e ","

USANDO OS PAINÉIS

Mudar vista ou instrumentos painel esquerdo: F1 a F6
Mudar vista ou instrumentos painel direito: F7 a F12
Para ver as opções dos painéis: tecle "?"

MENUS

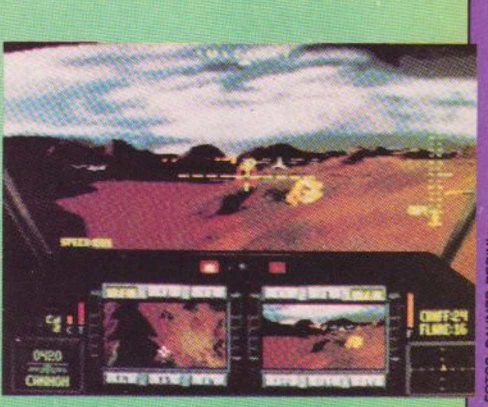
Para acionar o menu de opções - tecle ESC
Para abortar uma missão em curso - tecle "ALT-A"
Para sair do jogo e voltar ao DOS - tecle "ALT-Q"



Surpreenda os inimigos, emergindo de surpresa do desfiladeiro e atirando para valer!

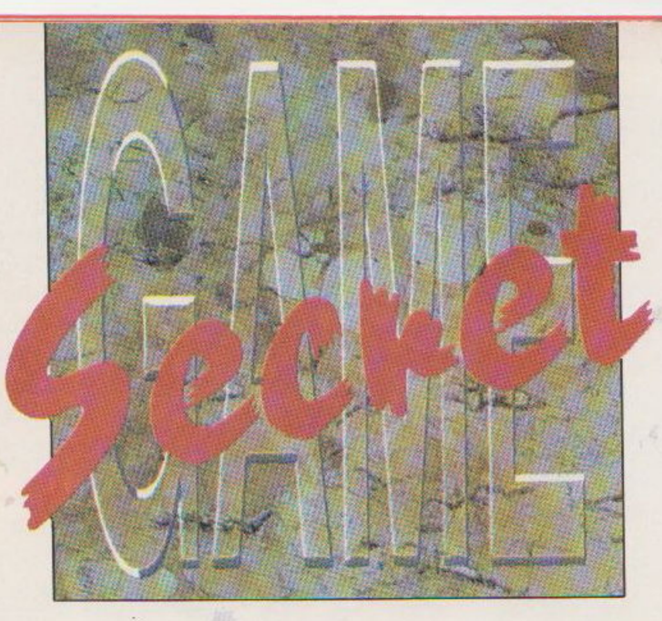


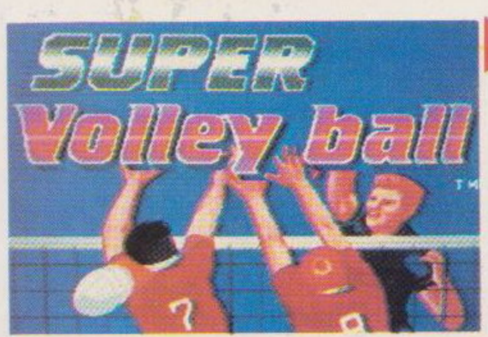
Em Volcanic Nightmare, a tempestade pode atrapalhar. Cuidado com os helicópteros inimigos...



...e não dispense a ajuda dos rockets para acertar alvos de longe.

FOTOS: DAUMER DEGIULI





SUPER VOLLEY BALL
(Mega Drive)

Para jogar as finais com Brasil X Japão: **2GSV4**
Para jogar as finais com URSS X Holanda: **VSSVA**.

Ronaldo Márcio Faria dos Santos
Cubatão, SP.



PRINCE OF PERSIA
Super Nintendo

Que tal ter todas as passwords deste game incrível, tanto no sistema americano quanto no japonês ? Se liga:



FOTOS: ARQUIVO

	AMERICANO	JAPONÊS	TEMPO
2.ª FASE	937JT9B	ZUU05IA	117:00
3.ª FASE	B6 + TWNN	EFS0IXW	114:00
4.ª FASE	MPWY + DB	ZZ3MYMP	109:00
5.ª FASE	3J9GS3B	ESZECYL	106:00
6.ª FASE	VN!QT62	NSHGKRS	102:00
7.ª FASE	B4PLBCR	MNVGYOE	99:00
8.ª FASE	VX4LT59	NHHGQWG	95:00
9.ª FASE	37NKD3B	3MEHIPJ	91:00
10.ª FASE	M5Y8DM6	NE12WLU	88:00
11.ª FASE	3PJZ312	3HOT5C6	84:00
12.ª FASE	V4NHDRV	NVMLQUN	81:00
13.ª FASE	YBCMT9D	31TH5NN	78:00
14.ª FASE	H3V4B!7	F3Z2YB2	69:00
15.ª FASE	Y22KR + D	MLNNKT2	62:00
16.ª FASE	ZSKVTYZ	V22TYRJ	56:00
17.ª FASE	7313S3L	M31UJHU	51:00
18.ª FASE	ZBJD!M!	F1USPA5	50:00
19.ª FASE	QM719BC	MTGSBLM	43:00
20.ª FASE	44 + BSXS	VT3SPIM	35:00

Fábio Luiz dos Santos São Paulo, SP.
Alexandre de V.Delage Juiz de Fora, MG.



WORLD OF ILLUSION
(Mega Drive)

Todas as passwords desta aventura com os heróis da Disney:

2 jogadores - Mickey e Donald
Fase 2 : Pluto - Pateta - Minie - Horácio
3 : Patinhas - Minie - Pateta - Margarida
4 : Minie - Margarida - Horácio -Pluto
5 : Horácio - Patinhas - Pluto - Pateta

1 jogador - Mickey
Fase 2 : Horácio - Margarida - Pateta - Patinhas
3 : Pateta - Pluto - Patinhas - Minie
4 : Margarida - Patinhas - Pluto -Horácio
5 : Patinhas - Horácio - Pateta - Pluto

1 jogador - Donald
Fase 2 : Pluto - Patinhas - Horácio -Minie
3 : Horácio - Pateta - Margarida -Pluto
4 : Margarida - Patinhas - Pluto -Pateta
5 : Pluto - Pateta - Horácio - Patinhas

Lucas Donato Soares
Santa Maria, RS.

MAGICIAN
(Nintendo)

Use essas passwords para mágicas:
Five Spray: **FIOLHUNARA**
Death Ring: **POSTRAMIST**

Márcio Alves e Equipe The Revenge Of Game
Jundiaí, SP.

MORTAL KOMBAT
(Arcade)

Esse game de luta é muito "animal". Nessa edição vamos dar uma estratégia de 3 lutadores e na próxima edição dos outros 4. O resto é com você : **FIGHT !**



Kano:

Golpe para esmagar a cabeça do inimigo: dê um soco alto quando se aproximar dele.

Lâmina Giratória: segure o bloqueio apertado enquanto se move repetidamente para frente e para trás.

Rolo Giratório: mantenha o botão de bloqueio apertado e faça um movimento de 360º com o joystick em direção ao inimigo e, enquanto gira, solte o bloqueio para que role.

Golpe Mortal: Fique de pé perto do inimigo e movimente joystick para baixo, diagonal inferior direita (ou esquerda, dependendo da posição do seu inimigo), para direita (ou esquerda), para baixo de novo, diagonal inferior direita (ou esquerda) e... soco baixo.



Johnny Cage:

Bola de Fogo Verde: vá para trás e para frente duas vezes e detone um soco baixo na seqüência.

Soco Demolidor: segure o bloqueio e dê, simultaneamente, um soco baixo.

Chute na Sombra: para trás duas vezes, para frente e chute baixo.

Golpe Mortal: para frente três vezes e soco alto.



Sonya:

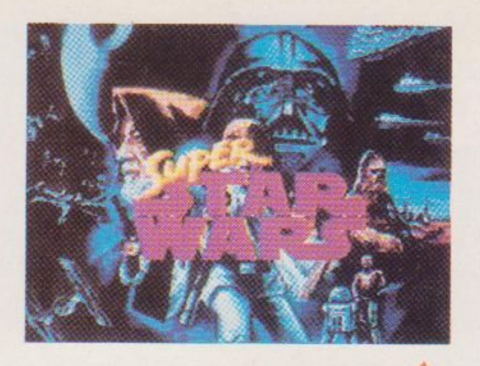
Soco com Poder de Onda: para frente e para trás, rápida e repetidamente e soco baixo na seqüência.

Soco Voador: igual o anterior só que com soco alto na seqüência.

Tesourada: chegue perto do inimigo, e detone simultaneamente o direcional na diagonal inferior para trás e o soco baixo, aperte então o bloqueio e dê um soco baixo.

Golpe Mortal: para frente duas vezes, para trás duas vezes e bloqueio.

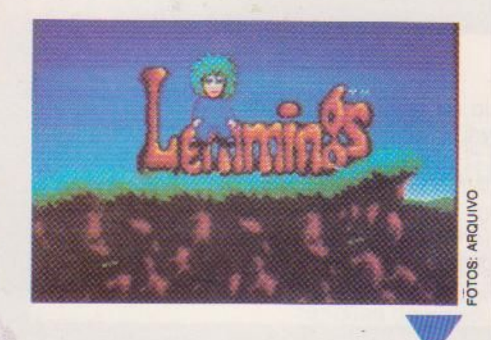
Na próxima edição não perca os golpes de Raiden, Sub-Zero, Scorpion e Liu Kang.



SUPER STAR WARS
(Super Nintendo)

Na 5.ª fase (Land of Sand People), antes de encontrar Obi-Wan Kenobi, ao chegar ao segundo abismo, atire-se rente ao paredão da esquerda. Ali você encontrará uma caverna secreta com 7 vidas. Mate-se e repita essa operação até atingir 99 vidas. Moleza, não?

Ricardo B. Medina
(16 Bits Club Association)
Porto Alegre, RS.



FOTOS: ARQUIVO

LEMMINGS
(Master System)

Que tal todas as passwords do Nível Fun? Aí estão elas:

Fase 15 - **JSEJTGMY**
Fase 16 - **QABOGNSU**
Fase 18 - **BCFLWMZT**
Fase 19 - **GMZSFLWM**
Fase 20 - **ZSEIRCFK**
Fase 21 - **UJSFKVKU**
Fase 22 - **JSEJSEIR**
Fase 23 - **DGNCWMYR**
Fase 24 - **DHPFDYQA**
Fase 25 - **AABDHODY**

Gil Afonso de André Jr.
São Paulo, SP.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

A galera continua detonando nos controles e, mais uma vez, chegaram muitos recordes de jogos novos, sem falar nos que foram quebrados. É isso aí, galera! Continue participando. É só tirar uma foto do seu recorde ou da tela final do game e mandar para a redação. Não se esqueça de escrever atrás da foto o seu nome, o nome do game, o sistema e a pontuação obtida. Você pode ser também um dos feras da nossa galeria.

SUPER NINTENDO

THUNDER SPIRITS - Equipe Fox Games - Terminado
THUNDER SPIRITS - Bruno P. Guerra - 1.881.390
PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.846.070
ACTRAISER - Bruno P. Guerra - 999.900
THE ADDAMS FAMILY - Bruno P. Guerra - 99.999.500
FINAL FIGHT - Ricardo Hara - 4.497.333
STREET FIGHTER II - Heriston O. Yamashiro - Terminado (nível 7 sem continue)
DRAGON'S LAIR - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcante - 999.800
SUPER ALESTE - Sérgio Ricardo de Assis - 5.673.200



NINTENDO

CASTLEVANIA II - Leonardo Florêncio da Silva - Terminado
BATTLETOADS - Leonardo F. da Silva e Samira F. da Silva - Terminado
BUGS BUNNY-BIRTHDAY BLOWOUT - Carlos Augusto Albach - Terminado
PREDATOR - Cristian Rodolfo de Oliveira Dantas - Terminado
BATMAN - Dionísio Cason - 3.081.400
1944 - Dionísio Cason - 1.511.200
ARKANOID - Ubaldo Araújo Silva - 999.200
WOLVERINE - Marcos P. Pinto e Renato A. N. Pinto - 140.150



MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II - Mauro C. A. Cardoso - Terminado
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE - Andréa A. Maia - Terminado
STREETS OF RAGE II (JAPONÊS) - Cristina de Moura João e Daniel de Moura João - 999.999 (nível **HARDEST**)
TMNT: THE HYPERSTONE HEIST - Fernando de Siqueira Alencar - 1.183
TAZ-MANIA - Dionísio Cason - 22.471.995
TOKI GOING APE SPIT - Dionísio Cason - 20.080.000



MASTER SYSTEM

SONIC THE HEDGEHOG 2 - Daniel Francoy - 1.575.100
ASTERIX - Dionísio Cason - 3.492.600
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Dionísio Cason - 9.999.920
STRIDER - Laurentino da Costa Lorite - 34.920
ALIEN 3 - Paulo Roberto Nunes de Souza - 66.570
BATTLE OUT RUN - Isabel da Costa Lorite - 204.500



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Editora convidada Silvia Szarf
Colaboradores: Toni Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, Fernando Paternostro Araújo, Betto D'Elboux e Mário B. Câmara Filho.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro.
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente Luiz Eduardo Grecco
Representantes SP: Angela Taddeo, Silvana Amato, Maria Silvia Varella e Antônio Carlos C. Silva
Gerente de Novos Negócios: Marcos Barros
Coordenadora de Apoio às Vendas: Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação). Rui Semede (Assistente de Arte). Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro: José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil: Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber. Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão PosiGraf - (041) 246-8511

ANER

MAIO/93

HR-D671M - DUAL-SYSTEM PAL-M/NTSC, EFEITOS ESPECIAIS E CÂMERA LENTA, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇA, PROGRAMAÇÃO COM DUPLA INDICAÇÃO, D.A. 4 HEAD.

Na tela do TV e do Controle Remoto, o resultado da mais alta tecnologia.

Você ouve e lê muita coisa sobre videocassete – novos recursos, lançamentos, sistemas inovadores, tudo incrível e fantástico, mas nada tão importante quanto ver o resultado na tela.

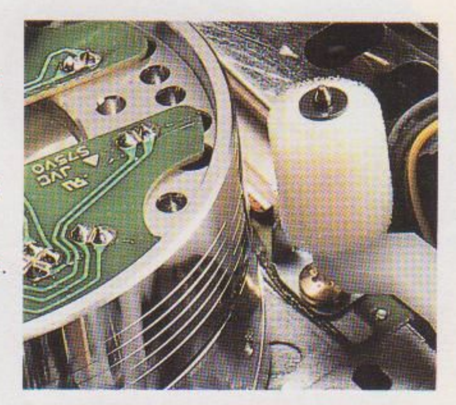
Na imagem nítida e real dos novos videocassetes JVC, você vê o resultado da precisão das 4 cabeças de corte ovalado com Double Azimuth, mesmo na reprodução com efeitos especiais. Para garantir sempre as melhores condições de funcionamento, um inovador sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado automaticamente ao colocar ou retirar a fita do vídeo. Quando você opera um dos novos JVC, vê mais ainda – Seleção automática de sistema PAL-M/NTSC; reprodução e gravação iniciados através de mecanismo de resposta rápida – 1,3 segundos após o comando; localização automática de trechos determinados e de pontos gravados ou não; repetição automática de toda a fita ou de apenas um trecho selecionado; e possibilidade de até 8 programações dentro de 1 mês.

Além de conferir tudo isso na tela do TV, você pode programar e acompanhar as principais funções do vídeo através do Controle Remoto com mostrador de cristal líquido. Com ele, você comanda seu vídeo à distância, confortavelmente instalado, enquanto confere tudo de perto, na palma da mão.

Agora se você só acredita vendo, ligue para a Tecnovideo ou visite nosso show room para conhecer os novos vídeos JVC. Com Garantia de um ano e Assistência Técnica Autorizada para todo o Brasil.

JVC. Tecnologia que salta aos olhos.





Cada vez que a fita é colocada ou retirada dos novos vídeos JVC, o sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado.

HR-D651M - DESIGN AVANÇADO DE DIMENSÕES COMPACTAS, DUAL SYSTEM PAL-M/NTSC, DUAL - SCREEN PROGRAMMING, D.A. 4 HEAD, CÂMERA LENTA E EFEITOS ESPECIAIS, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇAS.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA



CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011) 816-6431



Depois do sucesso doTPC 1, 2, 3 e 4, a Dynacom orgulhosamente apresenta o Joystick TPC-5. Sua missão: deixar o SUPERNINTENDO* e o SUPERFAMICOM* de 16 bits ainda mais super.Para isso, o TPC-5 conta com 6 botões de ação multicoloridos (A, B, X, Y, R e L), botão direcional com manche removível (tipo Arcade) e com sistema turbo que nem os importados têm. O Joystick TPC-5 tem design anatômico e é super resistente. Ideal para o destruidor que mora dentro de você.

JOYSTICK TPC-5: A MISSÃO.

PARA SUPERNINTENDO* E SUPERFAMICOM**



* Marcas registradas de terceiros